William Jones

Les Secrets de Marrakech

L'Appel de Cthulhu

Éditions Sans-Détour





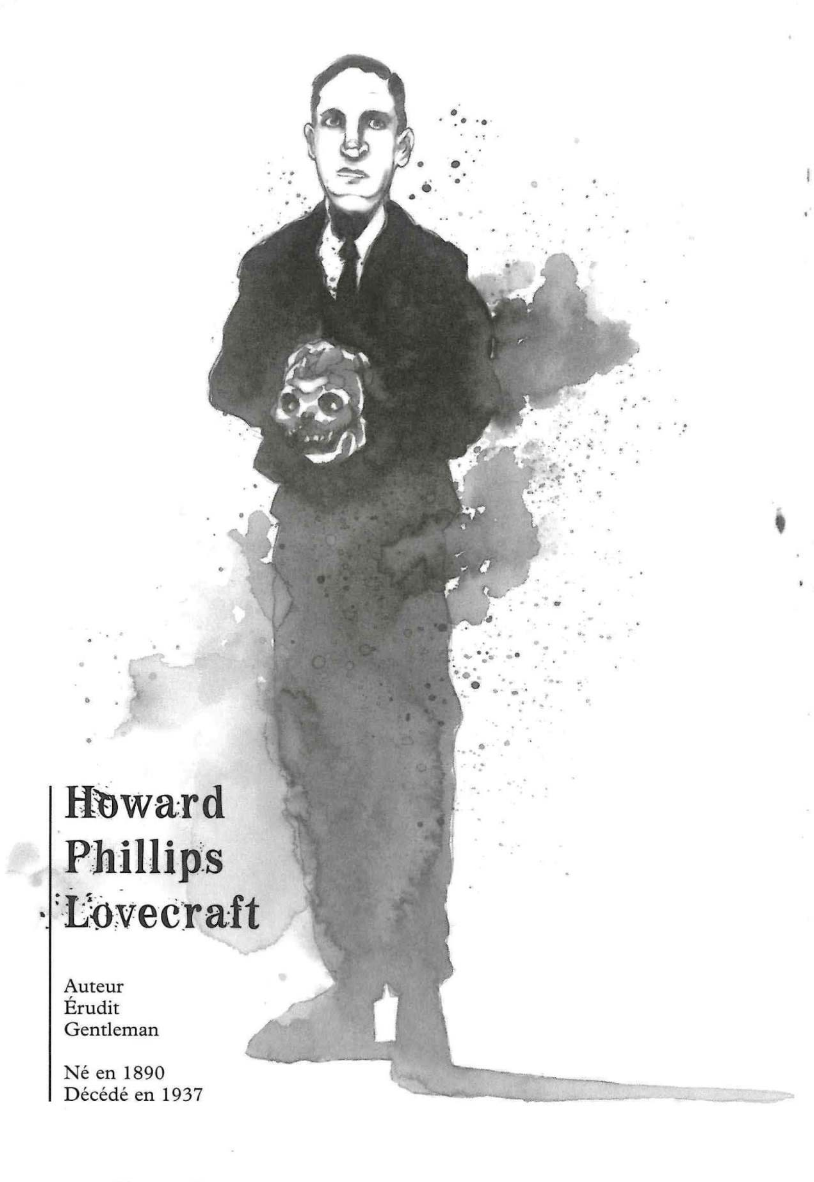
6E ÉDITION FRANÇAISE

Les Secrets de Marrakech

EXPLORATIONS ÉTRANGES
DANS L'ANCIEN ROYAUME

PAR WILLIAM JONES

ÉDITIONS SANS-DÉTOUR



Howard Phillips Lovecraft

Auteur
Érudit
Gentleman

Né en 1890
Décédé en 1937

WWW.SANS-DETOUR.COM

Par William Jones
Illustration de couverture : Malcolm Mcclinton
Illustrations : Dean Kuhta, Bryan Reagan, Eric Smith
Direction artistique et concept visuel : Charlie Krank, Lynn Willis, Deborah Jones
Chaosium: Lynn Willis, Charlie Krank, Dustin Wright, William Jones, Fergie, Meghan Mclean And A Few Curious Others
Chaosium, c'est : Lynn Willis, Charlie Krank, Dustin Wright, Fergie et quelques créatures étranges

Playtesteurs : Deborah Jones, Patty McCown, David McCown, Leo Morang, Kevin Music, Jason Lindsey, Jackie Lindsey, Brook Babcock, Duncan Rae, Lee Moe, Brandon Fulco, Danielle Maynard, Kay Grimnes

Remerciements particuliers à Lynn Willis

Remerciements à Sam Saab pour son aide à la traduction

Une partie du contenu de cet ouvrage est basé sur les nouvelles "The Treachery of Stone" et "Harami," de William Jones.

Pour la version française
Traduction : Philippe Auribeau
Relectures : Christophe Ployon
Couverture & maquette intérieure : Christian Grussi

Imprimé en Allemagne • Westermann Druck Zwickau GmbH • ISBN : 978-2-917994-11-5
Édition et dépôt légal : juillet 2009

Table des matières



Bienvenue dans *Les Secrets de Marrakech* ! Ce supplément est destiné à fournir aux joueurs un tour d'horizon civil, géographique, culturel et politique du Maroc des années 1920 et 1930. Des éléments liés au Mythe de Cthulhu dans ce pays y sont également abordés. Cet ouvrage existait auparavant sous forme de monographie chez Chaosium, sous le nom *Mysteries of Morocco*. Les joueurs qui connaissent la monographie savent sans doute qu'il s'agissait de l'un des premiers ouvrages qui s'intéressait à une nation dans son intégralité. Avant cela, les suppléments publiés par Chaosium s'intéressaient plus particulièrement à des villes spécifiques, mais pas à des pays entiers. *Mysteries of Morocco* était une expérience rendue possible par le programme de monographies de Chaosium. En effet, parvenir à appréhender réellement l'essence d'une ville ou d'un pays en une centaine de pages est du domaine de l'impossible. Au lieu de cela, le but de *Mysteries of Morocco* était de fournir au lecteur une vision épurée de la région, de son histoire et de sa culture, établissant ainsi les fondations destinées à servir de base à de plus amples constructions. Le but des *Secrets de Marrakech* reste le même. De nombreux éléments ont été ajoutés, ainsi qu'un nouveau scénario complet. Cependant, c'est en combinant cet ouvrage avec l'imagination du lecteur qu'il se révélera le plus précieux. Même les compétences et les règles optionnelles qui sont fournies ne sont que des suggestions que l'on pourra au choix utiliser, ignorer ou développer. À la lumière de cette explication, la meilleure façon d'utiliser ce livre est peut-être de s'en servir comme d'un ouvrage de référence pour des scénarios ou des campagnes situées en Afrique du nord. *Les Secrets de Marrakech* couvre plusieurs sites, dont les villes de Rabat, Casablanca, Marrakech, les régions du Rif et de l'Atlas, et le Sahara. Les deux scénarios du Chapitre Six et Sept s'adressent à des joueurs expérimentés de *L'Appel de Cthulhu*. Les Gardiens sont encouragés à adapter ces scénarios afin qu'ils conviennent à leur propre style de jeu. Ces scénarios peuvent également être reliés pour former une courte campagne, ou même une campagne plus importante s'ils sont combinés avec les différents mini scénarios disséminés tout au long de ce livre et ceux fournis au Chapitre Huit. Un autre nouvel aspect des *Secrets de Marrakech* est qu'il fournit des rubriques optionnelles pour jouer à *L'Appel de Cthulhu* version *Pulp*. Des joueurs de *L'Appel de Cthulhu* pourront également adapter ces options assez facilement.

En raison de la taille importante du pays, toutes ses villes ne peuvent être décrites en détail. Ce supplément fait le choix d'explorer la capitale politique du pays, Rabat, et sa capitale économique, Casablanca. Il décrit également Marrakech, l'une des plus importantes villes du Maroc, et fournit des descriptions sommaires et des plans pour quelques autres villes.

Le Maroc est une nation où se mêlent différentes cultures et différents langages. Dans les années 1920 et 1930, les Espagnols et les Français contrôlent l'intégralité du pays, alors que la majorité des habitants autochtones trouvent la culture de leurs nouveaux maîtres totalement étrangère. Cette situation peut être génératrice de beaucoup de divertissement. La barrière de la langue ainsi que les barrières culturelles fournissent sans cesse des opportunités de roleplay. Toutefois, ces éléments ne devraient pas contrarier le déroulement du jeu. Il sera quelquefois préférable d'ignorer une règle, de permettre à un PNJ de dialoguer dans une autre langue ou de transformer un scandale retentissant lié à des incompréhensions culturelles en insulte mineure. Il peut être divertissant de récréer les difficultés de communication liées au langage qu'un voyageur étranger pouvait rencontrer au Maroc dans les années 1920 et 1930. Les investigateurs pourraient être contraints soit d'apprendre le français, l'arabe ou le berbère, soit d'engager un guide ou un interprète. Il est peu probable que les joueurs ressentent un choc culturel lorsque leurs investigateurs pénétreront à Rabat et lorsqu'ils seront confrontés à une société très différente de celle qu'ils côtoient dans le monde occidental. Toutefois, les investigateurs des années 1920 subiront certainement ce choc culturel, à moins qu'ils n'aient voyagé dans de telles régions précédemment. Le gardien devrait profiter de cette situation aussi souvent que possible. Il peut être aussi dépaysant et aventureux d'exposer les investigateurs aux paysages, aux odeurs, aux sons et aux coutumes des villes humaines que de les faire explorer des cités extra-terrestres.

William Jones
2008



La genèse du Maroc

Chapitre 1

La genèse du Maroc

Histoire du Maroc

Aux yeux de certains joueurs de *L'Appel de Cthulhu,* le Maroc ressemblera à un monde étranger, avec ses différences culturelles et ses coutumes inconnues de nombreux occidentaux des années 1920. Toutefois, ces différences n'empêchèrent pas la France de tenter de moderniser et occidentaliser ce pays. Le gardien qui emmènera des investigateurs sur les terres du Maroc devrait garder à l'esprit l'histoire agitée du pays, et l'utiliser afin d'épicer tout scénario ou campagne situé dans ce décor exotique et pourtant quelque peu familier. Le gardien devrait également utiliser abondamment l'histoire ancienne du Maroc, qui fut marquée par les guerres. Ce passé de violence peut fournir des éléments historiques pour la création de nombreux PNJ intéressants et uniques, mais aussi à des aventures qui se déroulent dans les années 1920.

Berbères, Carthaginois, Phéniciens et Romains

Certains des plus anciens foyers de population retrouvés au sein des frontières du Maroc remontent au douzième siècle avant J.-C. Le plus ancien de ces foyers, une cité portuaire nommée Lixus, s'est révélée avoir été peuplée à la fois par les Berbères et les Phéniciens. Alors que de nombreuses preuves archéologiques témoignent de grandes périodes de trouble dans le nord du Maroc, il semble que le calme leur ait succédé avec l'arrivée des Carthaginois, aux alentours du cinquième siècle avant J.-C. La domination de Carthage s'étendit au pays entier, débutant au détroit de Gibraltar et serpentant le long de la côte du nord-est de ce qui serait plus tard désigné sous le nom de Maroc.

Dans les temps anciens, il ne fallut pas longtemps avant que le pouvoir dominant de l'empire romain n'atteigne la côte nord du Maroc. En raison du terrible conflit qui opposa Rome et Carthage, il ne subsistait que peu de traces visibles de l'occupation du nord du Maroc par les Carthaginois. au cinquième siècle. Rome s'empara rapidement de la région, et nomma ce territoire Province de Mauretania Tingitana. Le long de la côte du détroit de Gibraltar, Rome établit une capitale nommée Tingis (Tanger), à partir de laquelle le reste du pays pouvait être gouverné. Les romains s'établirent en majorité dans la ville de Rabat et ses alentours, et ne s'aventurèrent jamais plus loin qu'Anfa (Casablanca). Pendant l'occupation romaine, la Pax Romana était maintenue avec les tribus locales, soit par le biais d'alliances, soit en marchandant la paix contre diverses breloques, du tissu ou de l'or.

La fin de la Pax Romana

La guerre fit rage des siècles durant au Maroc et dans les régions avoisinantes. Après que Rome se fut convertie au Christianisme, les Vandales mirent à sac la province de Mauretania Tinginata. Le conflit prit de plus amples proportions, débordant sur l'Espagne quand les arabes introduisirent l'Islam dans le conflit. En représailles, les Berbères entrèrent en guerre contre les arabes, parvenant finalement à un trêve difficile au huitième siècle après J.-C., laissant diverses régions du Maroc aux mains de nombreux royaumes arabes et berbères. Voyant là une opportunité, le Portugal et l'Espagne envahirent la région et tentèrent d'annihiler les royaumes de faible importance et de leur imposer leur loi. Toutefois, ces tentatives se retournèrent contre eux, en amenant les Berbères et les Arabes à unir leurs forces contre les envahisseurs. Ceci rendit la conquête bien plus ardue que ce que l'Espagne et le Portugal avaient imaginé. Au 17ème siècle, le Maroc était devenu un pays

Le Maroc dans l'Appel de Cthulhu

En raison du positionnement géographique du Maroc, il existe d'innombrables possibilités d'inclure diverses menaces cthuliennes pour le gardien. La côte Atlantique et la côte de la Méditerranée fournissent de nombreuses opportunités d'explorations dans des scénarios incluant des Profonds. À l'intérieur des terres, les régions montagneuses constituent de parfaites cachettes pour abriter des cultes secrets ou de terrifiantes créatures. En outre, en raison de l'agitation sociale et politique qui règne, les investigateurs pourront être gardés en alerte par le simple fait de la menace d'être kidnappés ou tués par des membres de la résistance marocaine. Consultez le chapitre 8 pour obtenir plus d'informations sur les cultes et organisations clandestines au Maroc.

éclaté, gouverné par de nombreux dirigeants et seigneurs de guerre, et devint une nation (presque) unie sous le règne de la dynastie des Alaouites, une dynastie qui malgré les épreuves qu'elle a du traverser, est toujours au pouvoir aujourd'hui.

Une nouvelle invasion du Maroc

Les régions côtières du Maroc furent un terrain de choix pour les pirates barbaresques au cours du 17ème siècle. Tous les navires dont la route traversait la région s'exposaient à de grands dangers. Finalement, la menace qui pesait sur le commerce européen devint si lourde que les grandes nations de l'Europe, la France et l'Angleterre, unirent leurs forces à celles de l'Espagne dans une tentative d'éradication de la menace constituée par les pirates. Toutefois, le programme des européens se révéla moins limpide que ce qu'il avait pu paraître. En s'appuyant sur la nécessité de nettoyer des menaces les côtes de la Méditerranée et de l'Atlantique, les grands pouvoirs européens commencèrent à coloniser le nord de l'Afrique et le nord du Maroc.
Au milieu du 19ème siècle, la menace pirate avait été éliminée et avait été remplacée par la menace d'une guerre entre l'Espagne et la France. Chacune des deux nations briguait des territoires situés au Maroc. Recourrant à la guerre comme meilleure forme de négociation politique, les deux nations revendiquèrent la région. Ceci éveilla l'intérêt de l'Allemagne, qui entra à son tour dans la danse, craignant que les importantes ressources naturelles du Maroc n'échoissent entre les mains d'un des deux adversaires.
Dans les premières années du 20ème siècle, le sultan du Maroc tenta de résoudre le conflit qui perdurait et accepta les termes du traité de Fès. Celui-ci donnait à l'Espagne la gouvernance, ou statut de protectorat, du nord du Maroc, tout en concédant à la France le protectorat sur le sud de Maroc. Ce traité donna beaucoup de motifs de satisfaction à l'Espagne et la France, beaucoup moins aux habitants du Maroc. Aux yeux de beaucoup d'entre eux, il fut littéralement considéré comme un acte de vente du pays à des puissances étrangères.
Peu après la signature du traité en 1912, la France installa un résident général, accompagné par un corps administratif chargé de veiller à la bonne marche du gouvernement marocain sous le règne français. Tout ce qu'il restait au sultan du Maroc était le contrôle du protectorat espagnol du nord. Cette action entraîna une vive réaction des habitants du Maroc, car la majeure partie du pays tombait sous l'égide française, laissant seulement une petite région aux mains du sultan. De nouveau, le pays fut agité de troubles. Les turbulences prirent la plupart du temps la forme de manifestations pacifiques mais versèrent ponctuellement dans des actions violentes, qui exigèrent une prompte réaction du gouvernement français. L'agitation perdura au cours des années 1920 et 1930, prenant la forme de boycotts, grèves du travail et discours publics prenant pour cible la France et le traité de Fès. Les Marocains voulaient reprendre le contrôle de leur pays, chose qui n'arriverait pas avant 1956, date à laquelle la France et l'Espagne remirent le contrôle du pays entre les mains du Sultan.
Au cours des années 1920 et 1930, les Marocains protestaient contre les protectorats français et espagnols, exigeant un Maroc indépendant. L'approche de la deuxième guerre mondiale ne fit qu'accentuer l'intensité de ces demandes d'indépendance. Et après que l'Allemagne eût occupé la France, c'est un niveau de complexité supplémentaire dans le tirage de ficelles politiques qui s'ajouta au système politique déjà embrouillé qui était en vigueur au Maroc. La France étant soumise au contrôle de l'Allemagne nazie, le résident général français du Maroc accepta d'unir ses efforts à l'Allemagne contre les forces alliées, en promettant de défendre le Maroc contre quelque invasion que ce fut. De la même façon, plus au nord, au sein du protectorat espagnol, les Espagnols restèrent neutres envers l'Allemagne, donnant ainsi à la machine de guerre nazie une emprise solide sur l'Afrique du nord et la Méditerranée.

Géographie du Maroc

Le Maroc accueille une grande variété d'écosystèmes et de caractéristiques géographiques. On trouve entre ses frontières : des montagnes boisées, des forêts en plaine, des steppes herbues, des déserts, des régions côtières arrosées par les pluies, et des terres cultivées verdoyantes. Cela implique que les investigateurs peuvent fréquemment voyager d'une région géographique à une autre région aux caractéristiques totalement différentes en quelques heures ou quelques jours, en fonction du moyen de locomotion qu'ils utilisent : cheval, dromadaire, automobile, train ou avion. Chaque fois que cela est possible, le gardien devrait s'efforcer d'utiliser la difficulté que représentent les voyages à travers certaines régions. Ce qui rend le Maroc différent de nombreux cadres d'aventures est la possibilité qui est offerte aux personnages d'être à un moment donné dans une ville relativement moderne et de se retrouver quelques heures

plus tard au sein d'une vaste forêt, ou sur les contreforts d'une montagne. Les villes possèdent des rues raisonnablement larges, et entre les principales villes s'étendent des voies ferrées ou des routes étroites utilisées pour le transport. Mais plus les investigateurs s'enfoncent dans les terres, moins ils rencontrent de routes et de voies ferrées. Pour voyager dans ces régions, les investigateurs devront avoir recours à des chevaux ou des dromadaires. Des personnages ne possédant pas la compétence Équitation à un niveau minimum devraient en subir les conséquences.

Géographie de Rabat

Rabat est l'une des plus anciennes villes du Maroc, et possède un mélange de styles architecturaux, s'étendant du style marocain traditionnel aux influences romanes et aux créations françaises de l'Art Déco marocain. Située sur la côte Atlantique, la ville de Rabat est la capitale politique du Maroc. Les faubourgs de la ville dans les années 1920 sont majoritairement construits par les Français, tandis que les parties les plus anciennes de la ville, la Médina, sont séparées des nouveaux quartiers par des murs et apparaissent archaïque en comparaison.

Géographie de Casablanca

Casablanca est le plus grand port du Maroc et sa plus vaste ville industrialisée. La métropole est un mélange fascinant d'architecture ancienne et contemporaine, où les usines et les bidonvilles côtoient des quartiers riches entourés de terres cultivées verdoyantes. Le relief de la ville s'élève doucement comme il entre plus en avant dans les terres en s'éloignant de la côte Atlantique, procurant à certains des quartiers de construction récente une vue majestueuse sur la vieille ville et l'océan.

Climat

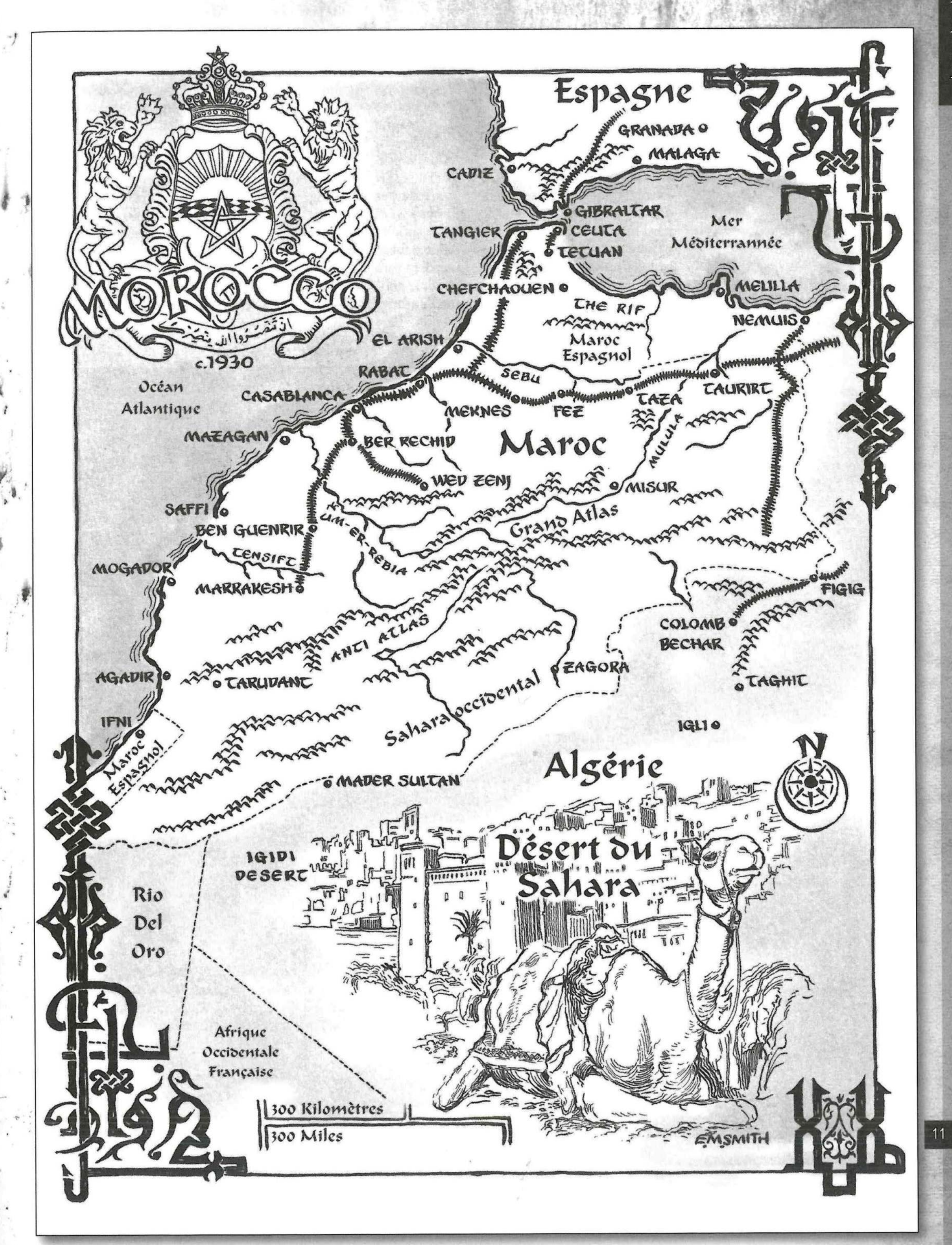
Tout comme sa géographie, le climat du Maroc est très varié. Le long des côtes, les températures varient de 15 à 25 °C environ, le mois le plus frais étant avril, le plus chaud étant juillet. Les hivers sur la côte sont la plupart du temps cléments, avec au niveau des températures, des chutes pouvant atteindre parfois 15 °C. Vers le centre du pays, à proximité des régions montagneuses, les températures peuvent varier de façon plus importante. Les étés proposent des variations de 0 à 31 °C, tandis que les hivers voient la température descendre en dessous de zéro. Ces reliefs subissent également plus de précipitations que les régions côtières. Plus on se rapproche du Sahara, plus les températures s'élèvent, atteignant 55 °C en juillet (même si les nuits sont froides). Elles deviennent plus supportables pendant les mois d'hiver, même si en toute saison les pluies restent rares.
Des investigateurs qui voyagent dans les régions désertiques du Maroc doivent être préparés aux risques de déshydratation extrême et à la possibilité de subir un coup de chaleur. Des investigateurs chaudement vêtus, qui transportent un équipement important ou voyagent sans protection contre les rayons du soleil (ombrelle ou chapeau) sont les plus vulnérables au risque que constitue la chaleur extrême.

Géographie du Sahara

Au cours des décennies, les frontières du Maroc évoluèrent, entraînant la variation de l'étendue de désert saharien inclus dans ses limites. La majorité du territoire désertique s'étend jusqu'à l'ouest du Massif de l'Atlas. La région est accidentée, chaude et sèche, avec pour ainsi dire aucune végétation.

On pensait autrefois que le sable du Sahara était d'origine marine. Toutefois, les géologues pensent que le sable date de l époque quaternaire, et il n'existe aucune preuve accréditant la thèse d'une vie marine passée là où s'étend le vaste désert. Bien que la région ait eu un climat bien plus arrosé durant l'âge quaternaire, c'est loin d'être le cas à l'époque moderne. Les limites des parties du désert incluses dans le territoire marocain sont ponctuées par les montagnes de l'Anti-Atlas et par d'autres territoires rocheux. Le désert se change en un vaste océan constitué de sables changeants et ondulants quand on s'y enfonce plus en avant. Des tempêtes de vent et de sable surviennent fréquemment dans cette région. De tous les territoires du Maroc, celui-ci est le plus inhospitalier.



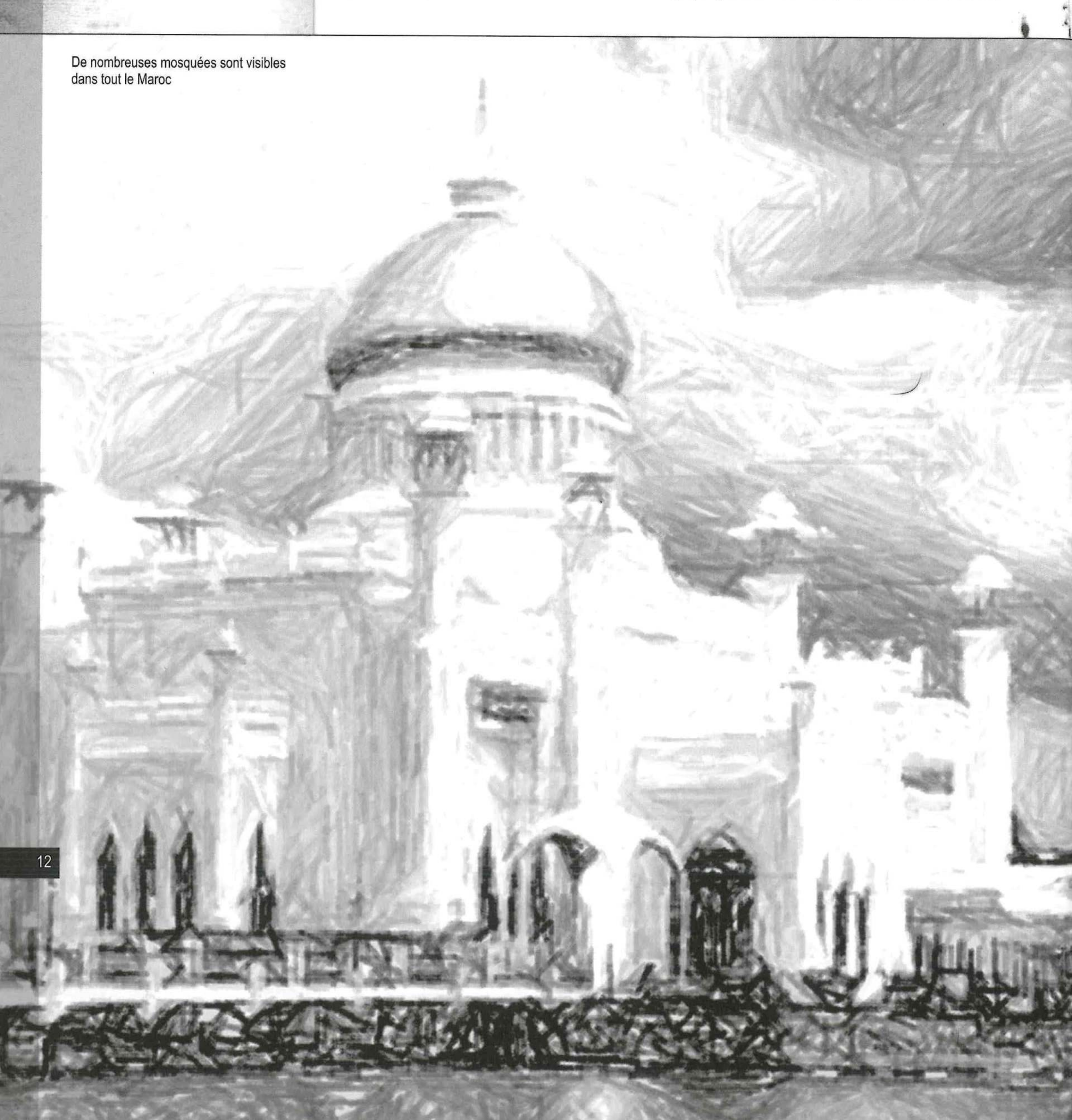

Espagne
GRANADA
MALAGA
CADIZ
GIBRALTAR
CEUTA
TETUAN
TANGIER
Mer
Méditerrannée
CHEFCHAOUEN
MELILLA
MOROCCO
c.1930
THE RIF
Maroc
Espagnol
NEMUIS
EL ARISH
RABAT
SEBU
Océan
Atlantique
CASABLANCA
MEKNES
FEZ
TAZA
TAURIRT
MAZAGAN
BER RECHID
Maroc
MULULA
WED ZENJ
MISUR
SAFFI
Grand Atlas
BEN GUENRIR
UM-ER-REBIA
TENSIFT
MOGADOR
MARRAKESH
FIGIG
COLOMB
BECHAR
ANTI ATLAS
AGADIR
TARUDANT
ZAGORA
TAGHIT
Sahara occidental
IFNI
IGLI
Maroc
Espagnol
N
Algérie
MADER SULTAN
Désert du
Sahara
IGIDI
DESERT
Rio
Del
Oro
Afrique
Occidentale
Française
300 Kilomètres
300 Miles
E.M.SMITH

Gouvernement

À partir de la signature du traité de Fès, et jusqu'en 1956, la France et l'Espagne exercèrent leur contrôle sur le Maroc. Le pays était divisé en zones de protectorat, la France contrôlant les régions du sud et l'Espagne celles du nord. Bien que les deux nations aient accepté de laisser au sultan du Maroc la présidence de la nation, son autorité était extrêmement réduite, et la plupart de ses actions devaient être au préalable approuvées par l'un ou l'autre des protectorats. Ce supplément étant centré sur la zone contenue dans le protectorat français au Maroc, le gardien sera amené à considérer le résident général, le gouverneur français du Maroc, comme l'autorité suprême du protectorat.

Autorités locales

Le préfet de police français contrôle la plupart des grandes villes métropolitaines, comprenant entre autres Rabat et Casablanca. Dans de tels endroits, il n'est pas rare de voir des citoyens français et des Marocains de souche servir ensemble au sein de la police. La tendance qu'ont les Français à contrôler les autorités locales diminue à mesure que l'on s'éloigne des grands centres politiques et industriels du pays. Dans les villes et les villages reculés du Maroc, il est peu probable de trouver un représentant de l'ordre, quel qu'il soit. Des groupes ou individus qui ont obtenu le respect de la communauté ou la dominent par des manœuvres d'intimidation physique ou économique, tiennent les rênes



De nombreuses mosquées sont visibles dans tout le Maroc

du pouvoir dans ces endroits. En outre, le nombre de visiteurs occidentaux décroît considérablement dans les régions les plus reculées du Maroc. Le gardien devra garder cet état de fait à l'esprit, pour le cas où les investigateurs se retrouveraient dans l'un de ces villages. Il peut arriver que les Européens et les Américains n'y soient pas les bienvenus.



Transport

La plupart des villes marocaines ont une médina, ou « vieille ville ». Ces villes anciennes sont entourées de remparts destinés à les protéger d'attaques éventuelles. À mesure de leur croissance au fil des ans, et en raison des tentatives des français de les agrandir, de grands édifices plus modernes se multiplièrent autour des médinas. Les déplacements à l'intérieur d'une médina sont habituellement limités à la marche et au vélo. Les rues sont bien trop étroites pour permettre l'utilisation sûre d'une automobile. Il est toutefois possible de circuler à moto dans ces endroits.

À l'extérieur des médinas fortifiées, les routes se font plus larges et les déplacements en voiture et en bus deviennent possibles. Les routes extérieures à la médina portent habituellement des noms français ou espagnols, tandis que les rues situées à l'intérieur de la médina sont dotées de noms arabes.

Transport urbain

Au cours des années 1920 jusqu'aux années 1940, l'habitant marocain typique vivait dans la pauvreté. Durant ces mêmes années, la majorité des Français présents vivaient dans l'aisance. Par conséquent, il était inhabituel de voir des autochtones utiliser les transports en commun. La majorité circulait à pied ou utilisait des bicyclettes. À l'extérieur des médinas, de nombreux Européens et Français du Maroc circulaient en voiture, en taxi ou en bus.

Trains

Des voies ferrées serpentent le long de la côte atlantique et méditerranéenne, et certaines voies s'enfoncent dans l'intérieur des terres. Ces systèmes étaient utilisés pour transporter des passagers et des marchandises vers les principales villes marocaines. Des voies ferrées partant des ports principaux, tels que Rabat ou Casablanca, s'enfonçaient vers le cœur du pays à travers les steppes et les montagnes. Toutefois, elles allaient rarement plus loin que Marrakech, ou que le sud de Fès. Le nombre exact et l'étendue des lignes de chemin de fer sont laissés à l'appréciation du gardien. Étant donné que les années 1920 et 1930 correspondaient à des périodes de construction, l'importance de l'avancement des voies ferrées pourra être modulée de façon à servir l'intérêt de la campagne ou du scénario.

Déplacement aérien

Les aérodromes officiels étaient rares au Maroc dans les années 1920 et 1930. La plupart du temps, les pistes étaient de simples portions de terrain plat à découvert, débarrassé des obstacles éventuels. Casablanca et Rabat possédaient de tels terrains, mais aucune infrastructure vouée à l'entretien ou au ravitaillement en carburant des avions. Le moyen le plus usité pour rejoindre le Maroc était le bateau. Le gardien pourra s'il le souhaite inclure des PNJs qui possèdent ou gèrent une piste d'atterrissage en dehors d'une grande ville. Un tel luxe est un merveilleux moyen d'attirer les joueurs dans des situations périlleuses.

Monnaie

Dans les années 1920 et 1930, deux formes de monnaie étaient utilisées au sein des zones de protectorat français au Maroc. Le franc français et le dirham marocain étaient tous deux utilisés couramment. Durant cette période, l'économie du Maroc est extrêmement instable, et la valeur de la monnaie change quotidiennement. Par conséquent, la valeur exacte de la monnaie est laissée à l'appréciation du gardien, tout comme le taux de change. Le gardien peut utiliser comme base un ratio de 10 dirhams pour un franc. Dans les années 1920, en raison de l'économie florissante de l'Amérique d'après guerre, un taux de 1 dollar américain pour 5 francs marocains devrait être appliqué par le gardien.

Coutumes locales

Les voyageurs américains au Maroc font rapidement l'expérience des différences entre les coutumes américaines et marocaines. Les villes sous contrôle français possèdent des secteurs géographiques variés, et les coutumes sont tout aussi diversifiées. Toutefois, même dans les années 1920, la culture traditionnelle marocaine était considérablement ouverte



comparée à celles des nations voisines. Malgré tout, les Marocains de souche se sentent sévèrement insultés par quiconque fera de manière flagrante fi des pratiques locales.

Dîner

Le repas traditionnel marocain est habituellement pris en commun. De grandes assiettes sont garnies de divers mets et amenés à table pour les repas. La vaisselle est rare dans les quartiers traditionnels des villes et dans les régions rurales, mais son usage est répandu dans les quartiers français. Lorsque aucun couvert n'est disponible, il est d'usage lors de dîners d'utiliser sa main droite pour saisir la nourriture. L'utilisation de la main gauche est considérée de mauvais goût. Prendre un repas au Maroc est une affaire à ne pas prendre à la légère. Les repas sont grands et longs, et les myriades de mets différents sont souvent déroutantes pour ceux qui visitent le pays. Après dîner, il est d'usage de se reposer, discuter et partager une tasse de thé à la menthe soigneusement sucré.

Des investigateurs ne possédant aucune connaissance des mœurs locales pourraient émettre le souhait de prendre conseil auprès de quelqu'un versé dans l'art de l'étiquette. Ils pourraient être amenés à rechercher une telle personne. Le gardien devrait se montrer impitoyable si les joueurs ignorent les règles de l'étiquette. Les conséquences fâcheuses d'un manquement à l'étiquette pourront amener un investigateur à être ignoré ou même soigneusement évité par un PNJ, qui pourra aller jusqu'à refuser absolument d'avoir affaire dans le futur avec l'investigateur irrespectueux. L'utilisation de ces règles devrait permettre au gardien à installer une atmosphère dans des scénarios se déroulant au Maroc. Forcer les investigateurs à se conformer aux coutumes locales peut ajouter beaucoup de piment à l'interprétation. Le gardien pourra utiliser la compétence optionnelle Étiquette (Coutumes Musulmanes) comme une base de succès et comme indicateur des connaissances de base des investigateurs.

Habillement

Des occidentaux qui visitent le Maroc ont très peu de problèmes à s'acclimater à la mode vestimentaire. En raison du grand nombre d'Européens au Maroc, les vêtements masculins occidentaux sont devenus presque invisibles aux yeux des Marocains de souche. Cependant, il est tout autrement pour les femmes. Il est d'usage au Maroc que les femmes, qu'elles soient autochtones ou non, couvrent entièrement leur peau. Des épaules ou jambes dénudées attirent l'attention à coup sûr. Des regards désapprobateurs, provenant d'hommes et de femmes, se porteront sur toute femme qui s'avisera de parader dans les rues dans une jupe révélant ses chevilles ou un chemisier au col en V. Des investigatrices qui se promèneraient dans un accoutrement pareil seraient pénalisées lors de tests de Persuasion, de Négociation ou de Baratin. Le gardien pourra s'il le souhaite infliger de lourdes pénalités au score de ces compétences si une investigatrice qui n'est pas entièrement couverte est présente lors d'une conversation avec un Marocain musulman.

Ce problème est moindre dans les quartiers français urbains récemment construits. Dans ces quartiers, il est habituel pour les femmes européennes d'arpenter les rues dans un accoutrement occidental classique. C'est dans les médinas et les régions rurales que les pénalités seront les plus sévères.

Compétence optionnelle d'Influence : Étiquette (Culture) : ÉDU x2 %

Alors que la plupart des investigateurs sont conscients des règles culturelle et sociales de leur propre nation, il peut arriver qu'ils se retrouvent perdus dans des environnements très différents. Cela peut aller d'une situation voyant un ouvrier invité à une soirée mondaine, jusqu'à un archéologue voyageant à l'étranger. Le but de cette compétence est de déterminer quelles connaissances possède l'investigateur en matière de coutumes particulières, sur le plan social, culturel ou religieux. Un jet réussi indiquera que l'investigateur sait comment faire face à une situation donnée. Un échec indique une méconnaissance des coutumes de cette région. Un échec critique indique que l'investigateur a commis une terrible bourde, et a gravement insulté quelqu'un.

La compétence débute avec un score de ÉDU x2 %, tout comme la compétence Savoir Vivre, dans la propre culture de l'investigateur. Pour chaque nouvelle culture, l'investigateur doit apprendre les us et coutumes de cette culture ou classe sociale. Une base de 5 % est appliquée hors de la sphère de connaissance de l'investigateur.

Mosquées et Habitations

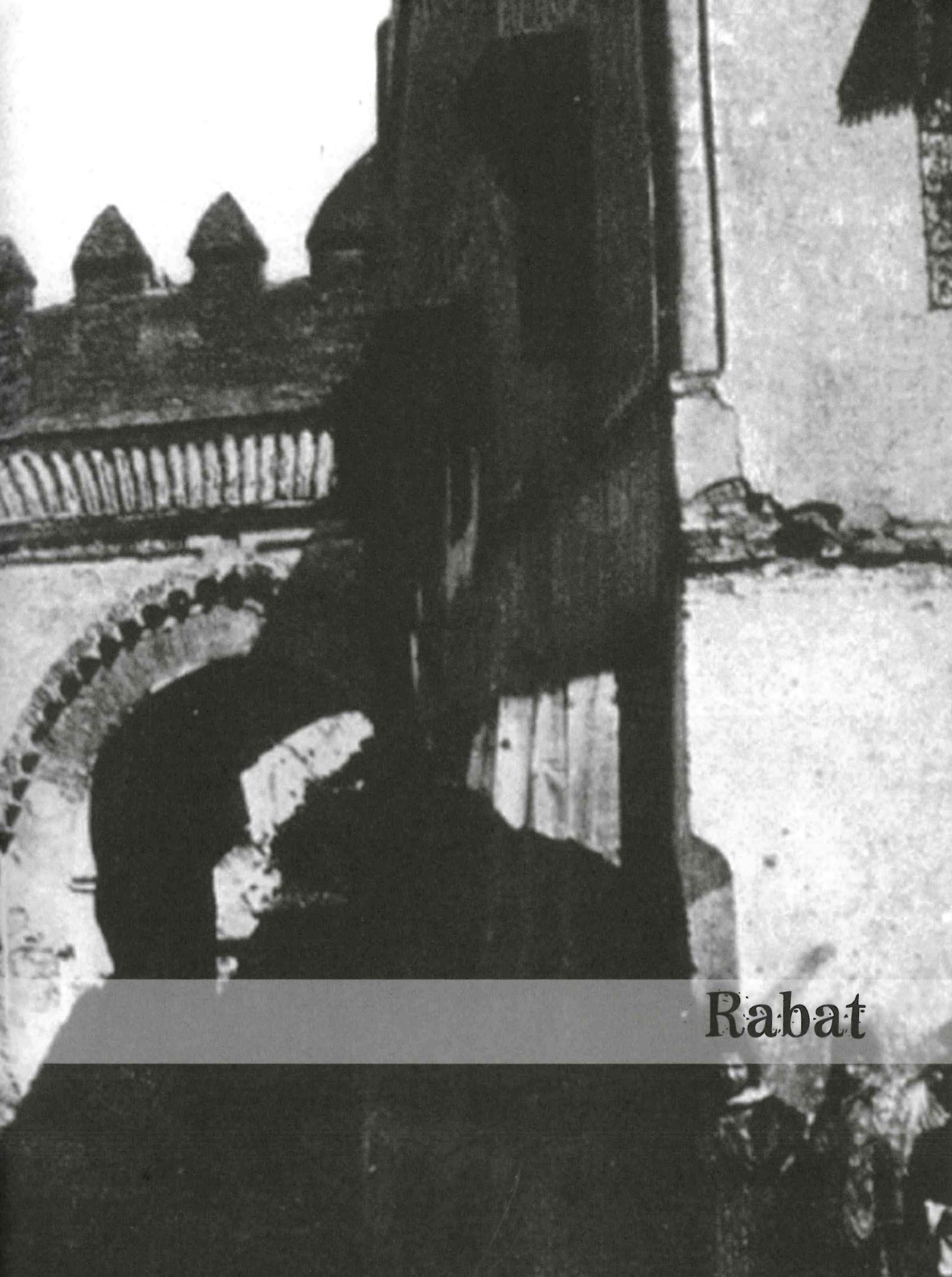
Si le gardien utilise la compétence optionnelle Étiquette, un jet devrait être effectué chaque fois qu'un investigateur s'apprête à manquer à une coutume locale. Des exemples typiques sont d'entrer ou de prendre des photographies dans une mosquée. Ces lieux sacrés ne sont pas ouverts aux visites guidées ou au voyageur curieux. Dans certaines villes du Maroc, en particulier celles qui accueillent des concentrations françaises importantes, il est possible de trouver certaines mosquées ouvertes à des visites guidées. Il est attendu d'une personne qui désire entrer dans une mosquée qu'elle se déchausse. Refuser de le faire est une transgression qui n'est pas facilement pardonnée. De la même façon, on attend d'un visiteur qu'il se déchausse lorsqu'il pénètre dans une habitation. Agir ainsi est une marque de respect.

Technologie

Le but du gouvernement du protectorat français est de développer et de moderniser les villes marocaines, ou du moins celles qui accueillent une importante population française. Dans ces villes, dont font partie Rabat et Casablanca, les investigateurs pourront avoir accès à l'essentiel de la technologie des années 1920, incluant le téléphone, le télégraphe, le phonographe et dans certaines endroits laissés à l'appréciation du gardien, à la radio. Toutefois, ces produits sont très rarement disponibles dans les médinas.







Rabat

Chapitre 2

Rabat

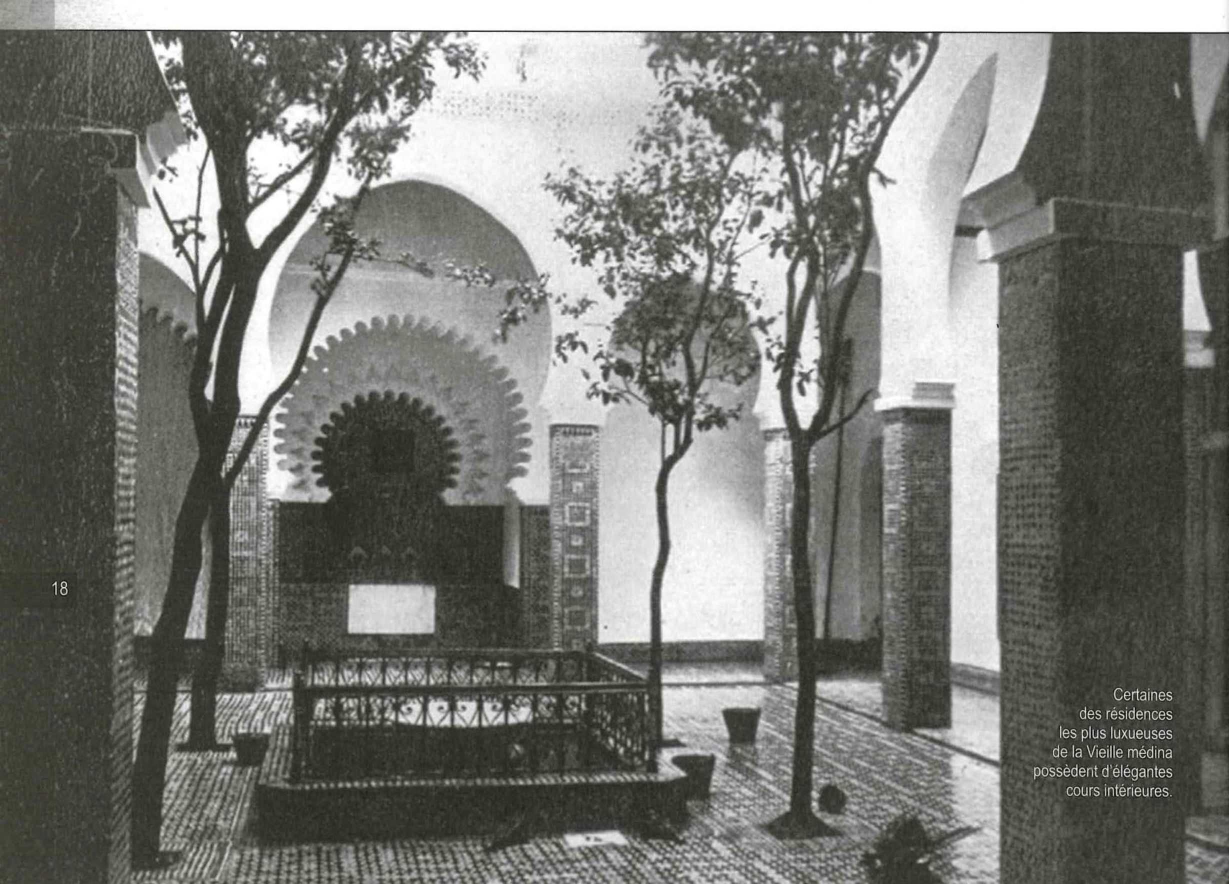
La capitale du Maroc

Rabat est l'une des plus anciennes villes du Maroc. En bordure de la ville se trouvent les ruines de la ville romaine de Sala Colonia, la Kasbah des Oudaïas et la Nécropole de Chellah. En 1912, le résident général Marshal Lyautey fit de Rabah la capitale politique du pays. Cette décision amorça la transformation de l'ancienne cité en ville moderne. Derrière les murailles qui protégeaient la médina plusieurs fois centenaire, les Français commencèrent à effectuer des travaux d'infrastructure routière, de parcs, de résidences et d'édifices gouvernementaux. L'assimilation du pays ne faisait pas partie des plans du gouvernement français. De préférence à cela, ils développèrent un mélange de styles architecturaux conférant à la nouvelle ville une apparence contemporaine. Dans les années 1930, Rabat avait plus que doublé sa surface, et son héritage architectural avait été tout sauf perdu derrière les nouveaux bâtiments élevés de style Art Déco et Mauresque. Plutôt qu'unir les Marocains de souche et les Franco-marocains de Rabat, les travaux de construction contribuèrent à les diviser plus encore. Nombre de Marocains demeurèrent à l'intérieur de la médina tandis que l'immense majorité des Français et de leurs homologues européens s'installaient dans la Ville Nouvelle.

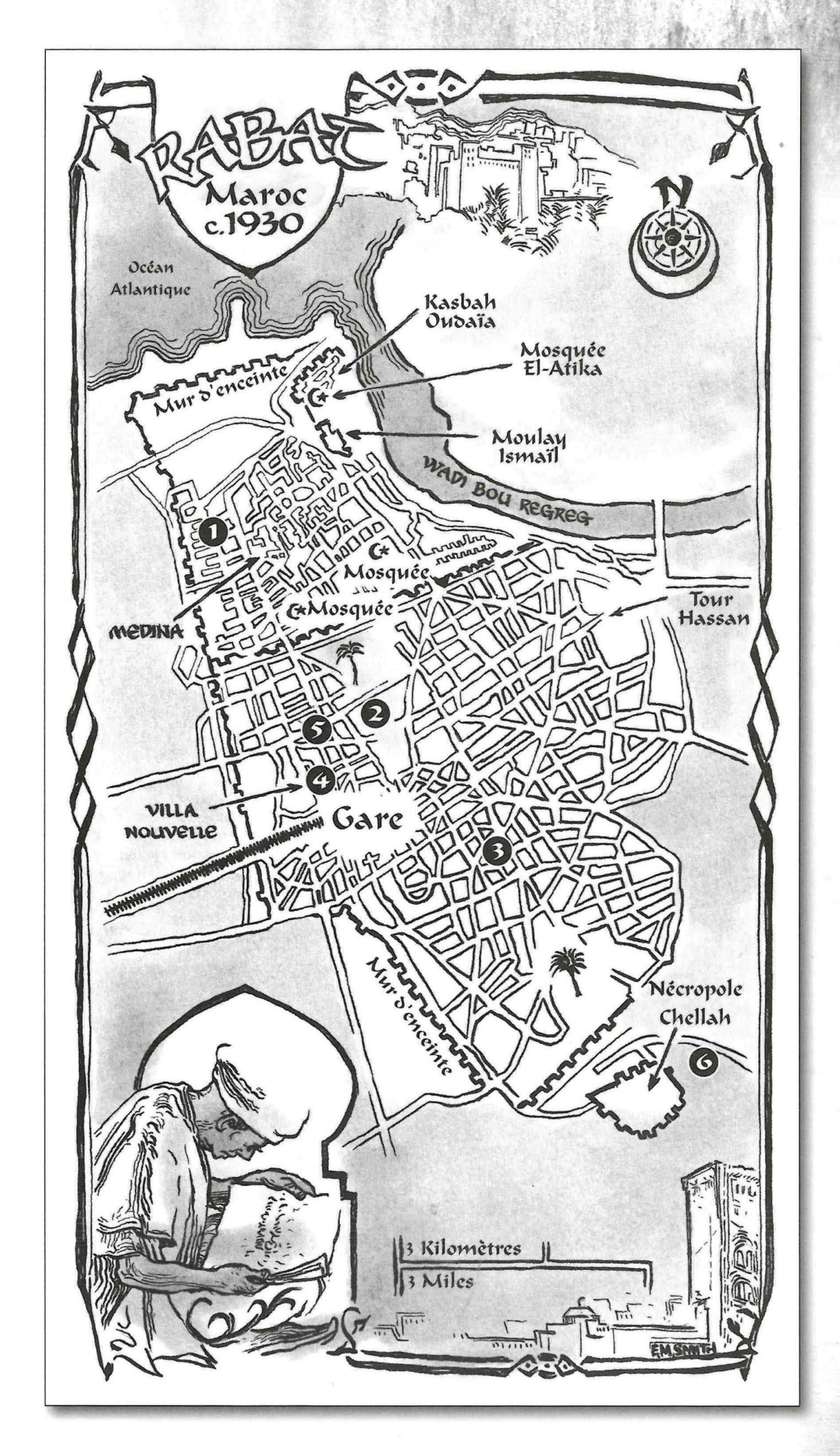
Les quartiers de Rabat

La Médina

Comme Casablanca et la plupart des anciennes villes du Maroc, Rabat possède une médina à l'intérieur de la ville. Les médinas du Maroc sont les plus anciennes parties des villes. Dans la plupart des cas, elles sont vieilles de plusieurs siècles, entourées de



Certaines des résidences les plus luxueuses de la Vieille médina possèdent d'élégantes cours intérieures.



Rabat
Maroc
c.1930
Océan
Atlantique
Kasbah
Oudaïa
Mosquée
El-Atika
Mur d'enceinte
Moulay
Ismaïl
Wadi Bou Regreg
Mosquée
Mosquée
Medina
Tour
Hassan
Villa
Nouvelle
Gare
Mur d'enceinte
Nécropole
Chellah
3 Kilomètres
3 Miles
E.M. Smith



L'entrée du quartier de la Vieille Médina

murailles destinées à les protéger des invasions. Aux yeux du visiteur occidental qui s'y aventure, ces vieux quartiers étroits sembleront alternativement Byzantins ou simplement labyrinthiques. D'innombrables ruelles et allées étroites s'entrecroisent dans les médinas, interrompues ça et là par des souks ou débouchant purement et simplement dans des impasses. Des investigateurs qui s'aventureraient dans une médina sans guide pourraient bien passer des heures à errer à la recherche d'un endroit précis.

Ce qui apparaît comme un endroit chaotique à un étranger est pourtant organisé de façon logique pour les habitants de la médina. Bien que la plupart des rues soient dépourvues de nom, et que les directions soient indiquées par des signes, les habitants de la médina connaissent l'organisation de base de toute médina. Chaque médina est typiquement composée de quartiers résidentiels et de quartiers dédiés au travail et au commerce. Ces quartiers sont ensuite subdivisés et occupés par de nombreux groupes religieux et ethniques. La mosquée de la ville est systématiquement située au centre de la médina. Habituellement, elle peut être facilement repérée, surplombant les petits édifices carrés qui l'entourent.

Même si ces quartiers anciens semblent désorganisés au possible pour un esprit moderne, ils offrent une vision des plus agréables. Les rues pavées qui serpentent dans la médina entourent les maisons et les échoppes aux toitures plates aux couleurs blanche et pêche. Des étoffes aux couleurs vives sont suspendues devant les échoppes et protègent les visiteurs du soleil brûlant. Les parfums douceâtres exhalés par les maisons de bains et les cafés emplissent l'air. Les puits, les oliviers, et les fontaines jaillissantes constellent la médina, proposant une vision des temps anciens pour celui qui arpente ses rues.

Bien que les bâtiments de la médina adoptent bien souvent une architecture cubique classique, ils compensent cela par la présence de magnifiques fenêtres treillissées qui permettent à la brise marine de pénétrer dans les maisons tout en bloquant les rayons du soleil. Des portes aux couleurs vives ornées d'encadrements extravagants ouvrent sur des résidences. Les demeures les plus importantes possèdent en outre des cours intérieures dans lesquelles clapotent des fontaines d'eau claire. Surplombant également la médina, des terrasses situées sur les toits accueillent habituellement leurs propriétaires dès lors que le soleil disparaît à l'horizon.

Les Souks (Marchés)

D'innombrables souks, ces fameux marchés à ciel ouvert, se trouvent dans la médina et au dehors. Dans l'enceinte des médinas, les souks

sont souvent protégés des rayons brûlants du soleil par des pièces de tissus colorés qui pendent au dessus des carrioles des vendeurs ou s'étirent entre les murs des rues étroites. Au sein des souks de Rabat peuvent être dénichés des épices, des victuailles diverses et variées, des vêtements, des vases, des poteries, des breloques et divers autres objets. Dépourvus de moyens de réfrigération pour conserver leur nourriture, les habitants de la ville doivent se rendrent quotidiennement au souk pour acheter des denrées fraîches pour leurs repas.

Les souks sont des endroits en constante effervescence. Des foules se regroupent, visitent, marchandent et échangent les dernières nouvelles. L'air est chargé du parfum des épices telles que le gingembre ou le safran et le bruit des voix est assourdissant. L'étroitesse des rues conduit à des engorgements, obligeant à se frayer un chemin à travers la foule. On ne trouve pas dans le souk d'officier de police pouvant faire dégager la rue et les règles qui régissent le trafic dans les rues qui entourent le souk n'ont pas cours à l'intérieur de celui-ci. C'est une tradition, vieille de plusieurs centaines d'années, qui bouge, vit et travaille.

Le type de souk que l'on visitera dépend du type de biens que l'on recherche. En général, les souks sont spécialisés dans une catégorie de marchandises. Des tapis, couvertures et autres tenues vestimentaires pourront être achetés sur un seul et même souk, tandis que le poisson, la viande et le fromage seront acquis sur un autre souk. Des poteries, d'élégants tapis marocains, des bouteilles peintes à la main, des ustensiles de cuivre et diverses autres pièces de ferronnerie sont parmi les articles qui pourront être dénichés dans ces marchés en plein air.

L'étroitesse des rues, la densité de population et l'argent qui y circule, combinés avec l'attrait qu'ils représentent pour les visiteurs étrangers, font des souks un terrain de chasse idéal pour les pickpockets désireux d'exercer leur art sur les portefeuilles dodus et les sacs des occidentaux. Le gardien devrait utiliser ces voleurs à l'occasion, tandis que les investigateurs sont préoccupés par d'autres affaires. Ce sont habituellement de jeunes garçons.

La Maison de thé d'Amin (1)

La maison de thé d'Amin est située le long du mur ouest de la médina de Rabat. C'est une maison de thé mauresque traditionnelle, dans laquelle des coussins, qui font office de sièges, entourent une table basse autour de laquelle se groupent les clients. Des occidentaux ayant une méconnaissance des usages locaux seront sans nul doute déroutés quant à savoir où et avec qui s'asseoir. L'établissement possède quatre grandes tables carrées et toute la clientèle est supposée partager cet espace. Les clients de la maison de thé s'assoient, se servent le thé préparé dans une théière commune, racontent des histoires et échangent des informations.

Même si le commerce d'Amin est modeste, il possède tout de même un endroit pour les clients spéciaux. Cet espace est reconnaissable aux panneaux treillagés qui l'isolent du reste de l'établissement. Des investigateurs qui réussissent un test de Connaissance comprennent sur le champ que cet espace est réservé aux invités d'honneur. Ceux qui

Pickpocket typique

APP	10	Prestance	50 %
CON	12	Endurance	60 %
DEX	10	Agilité	50 %
FOR	11	Puissance	55 %
TAI	11	Corpulence	55 %
ÉDU	07	Connaissance	35 %
INT	11	Intuition	55 %
POU	09	Volonté	45 %

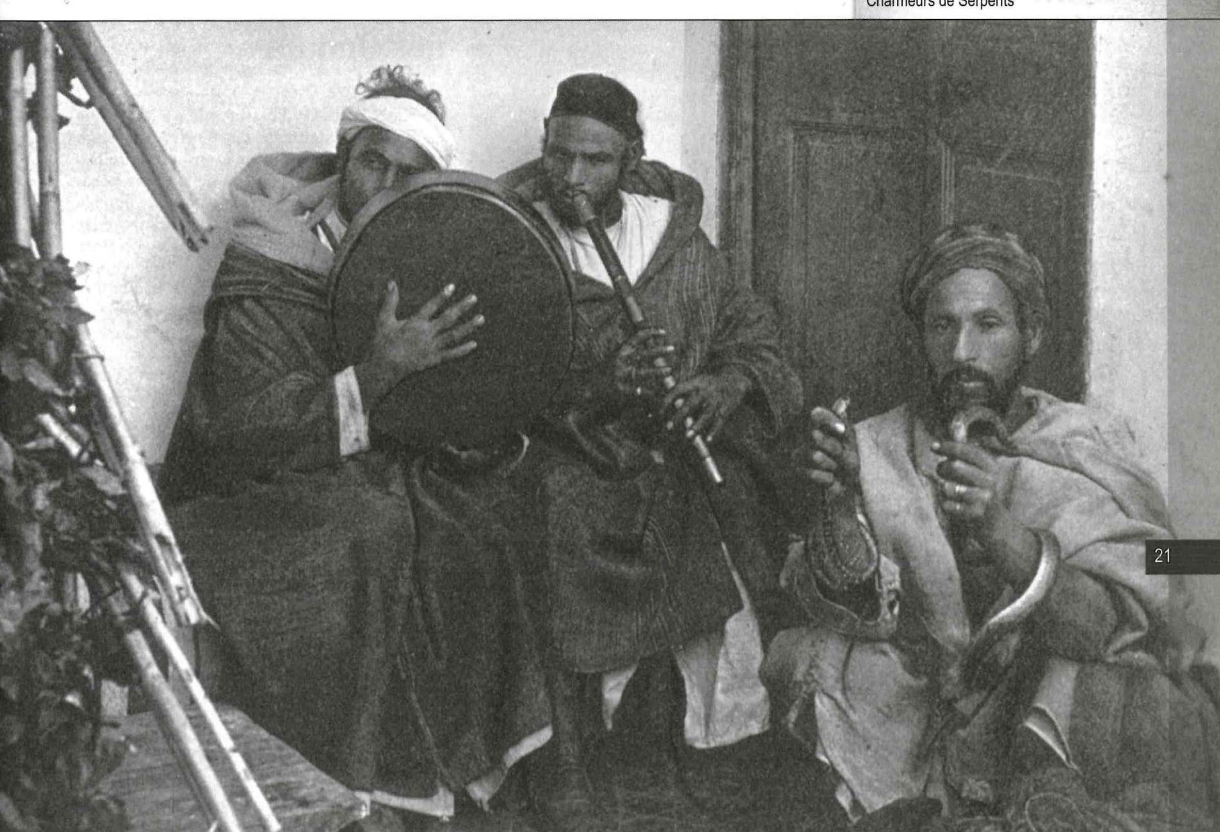
Valeurs dérivées

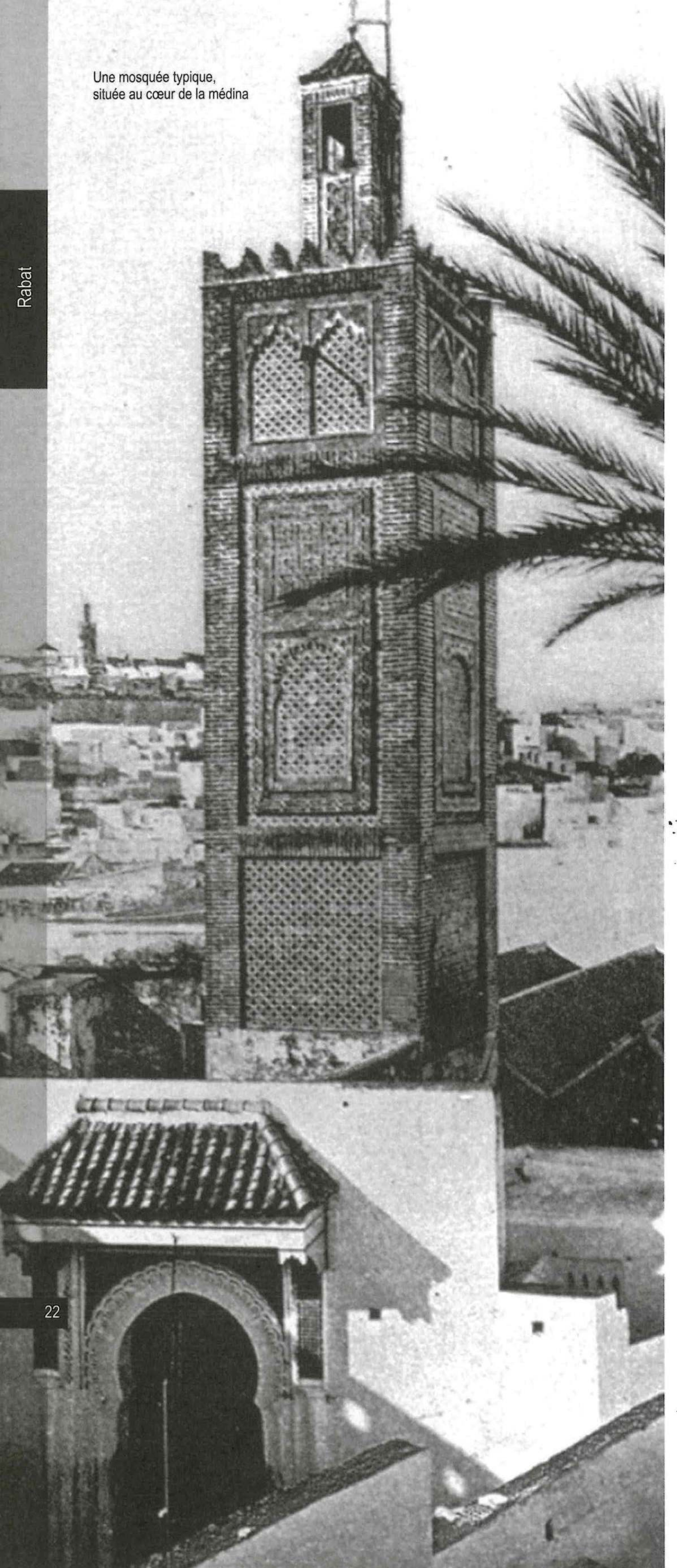
Impact	0
Points de Vie	12
Santé Mentale	45

Compétences

Se Cacher	48 %
Métier(Pickpocket)	56 %
Écouter	33 %

Charmeurs de Serpents





Une mosquée typique, située au cœur de la médina

échoueront pourront y voir un espace confortable, très adapté pour entamer une conversation privée. Même si Amin ne se montre pas discourtois envers les occidentaux qui s'installent dans cet endroit, il en sera toutefois visiblement perturbé. Un jet de Psychologie réussi permettra de discerner la raison de cet émoi, tout comme le permettront les regards appuyés des autres clients. Rick Conner, un trafiquant d'armes américain qui fournit en armements les rebelles de la vallée du Rif, est un visiteur régulier de cette maison de thé plutôt discrète. Des investigateurs cherchant âprement du matériel ont de fortes chances de l'obtenir de Rick (voir Chapitre 3 pour les détails sur Rick Conner). Amin connaît Rick et est au courant de son trafic. Toutefois, s'il est interrogé directement à ce sujet, il niera connaître l'un ou l'autre. Des investigateurs désirant obtenir des informations sur l'ami américain d'Amin devront d'abord gagner sa confiance. Cela implique des visites régulières à la maison de thé, et au moins trois jets de Persuasion réussis. Un seul jet peut être tenté par jour. Si les investigateurs parlent français, ils ne feront qu'inciter Amin à la prudence, celui-ci craignant qu'ils ne travaillent pour les autorités françaises. Cela implique que tous les jets de Persuasion nécessiteront une réussite spéciale pour être réussis. Parler arabe permet d'éviter cet excès de méfiance, mais ne facilite pas pour autant la mise en confiance d'Amin. Les jets de Persuasion effectués par des personnages parlant arabe seront effectués avec leur score normal et les succès pourront être obtenus normalement.

La Kasbah des Oudaïas

La Kasbah des Oudaïas est reliée à la médina de Rabat par deux rues étroites. Les kasbah étaient souvent utilisées comme citadelles. Nichée sur la côte rocheuse de la partie nord-est de Rabat se trouve une autre ville dans la ville. En 1672, une tribu arabe nommée les Oudaïas s'établit à cet endroit. Les origines de ce quartier fortifié remonte même plus loin dans l'histoire du Maroc. La Kasbah des Oudaïas a plusieurs siècles d'existence et a été lentement modifiée et reconstruite au fil du temps. Elle est devenue l'un des endroits les plus appréciés de Rabat. À l'intérieur de ses murs se trouvent des habitations, des commerces et le palais du Moulay Ismail et ses jardins luxuriants. Comme dans la médina, les rues sont étroites et pavées, et une mosquée occupe le centre de la kasbah. Le long de la muraille nord-ouest se trouve un cimetière. Pour pénétrer dans le cimetière, les visiteurs devront emprunter une longue volée de marches, le cimetière se trouvant à un niveau plus bas que la kasbah elle-même.

Sous la kasbah

Durant des siècles, la Kasbah des Oudaïas était un élément défensif de la ville qui serait connue plus tard sous le nom de Rabat. La

Aventures dans les années 30

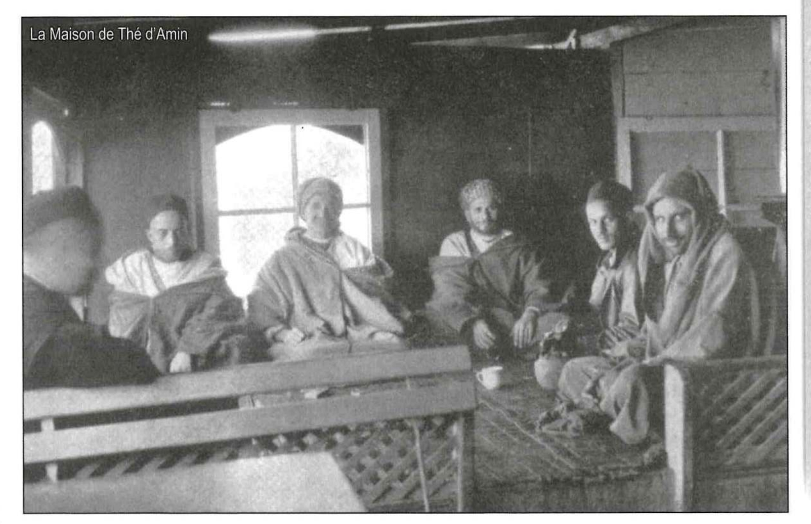
Les gardiens qui souhaitent maîtriser des scénarios ou une campagne dans les années 1930 peuvent vouloir y inclure le Taifa, un groupe pro-marocain qui répandit de la propagande anti-française dans tout le Maroc. L'un de leurs centres d'opération était Rabat. Ils prononcèrent des discours publics, rassemblèrent les citoyens, et essayèrent de les unir contre le protectorat français. Derrière le Taifa se trouve un groupe d'intellectuels appelé le Zawiya. Ce groupe s'est attiré les foudres du gouvernement du protectorat français. Par conséquent, les identités des membres du Taifa, les membres du cercle dirigeant, sont tenues secrètes. Pour plus d'informations sur ces sociétés secrètes et autres groupes, reportez vous au Chapitre huit.

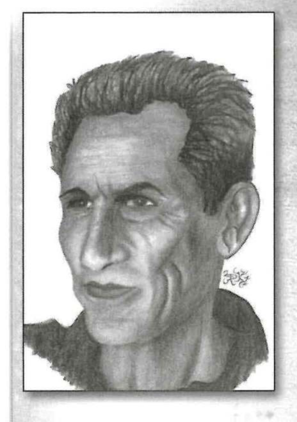
ville subissait des attaques incessantes, déclenchées successivement par les Berbères, les tribus arabes ou les pirates. Bien que son existence ne soit connue que de peu de monde, un vaste réseau souterrain s'étend sous la kasbah des Oudaïas. Ces passages souterrains sont grossièrement taillés et entrecoupés de cavernes. L'air y est malodorant et saturé d'une humidité d'origine marine qui suinte des murs. Cachées dans ces passages souterrains, des goules se sont installées après avoir été repoussées hors du reste de la ville. Depuis l'arrivée des Français et la reconstruction de Rabat, le groupe de goules qui auparavant rodaient librement la nuit se cachent à présent sous la Kasbah des Oudaïas jusqu'au crépuscule. Quand la nuit est tombée, ils farfouillent dans les ordures, étant donné que le cimetière voisin n'est plus utilisé et qu'il est trop risqué pour elles de s'aventurer plus en avant dans la ville.

Ville nouvelle

Alors que la médina de Rabat et la Kasbah des Oudaïas veillent à entretenir l'ambiance historique de la ville, la Ville Nouvelle ramène à coup sûr les visiteurs dans le 20ème siècle. Dès 1912, les travaux de construction débutèrent dans ce quartier, posant par là même les premières pierres de la modernité au Maroc. Marshal Lyautey travailla avec des ingénieurs et des architectes pour développer les abords de la ville nouvellement intronisée capitale du Maroc. On dessina de larges boulevards et des parcs somptueux. On construisit des résidences privées, des appartements, des hôtels. Des bâtiments officiels furent également érigés. Dans les années 1920, le « vieux » Rabat semblait être assiégé par les nouvelles constructions françaises. Ces changements attirèrent à leur tour des Européens qui affluèrent, alléchés par ce luxe nouveau, faisant de Rabat une ville encore plus exotique avec l'afflux de touristes étrangers. Rabat était le centre de toutes les décisions politiques et militaires prises par le protectorat français. Elle fut aussi la cible de nombreuses protestations et d'attaques menées par des groupes anti-français décidés.

Lorsque l'on pénètre dans la Ville Nouvelle, l'impressionnante gamme architecturale attire immédiatement l'attention. Durant les années 1920 et 1930, Rabat se développa dans une mosaïque de style architecturaux, passant d'une apparence mauresque modernisée, utilisant largement les enfilades de hautes arches, à des mélanges Art Déco et néo classique de styles romans et mauresques. Lorsqu'il descend un boulevard, le visiteur sera à coup sûr étonné par les motifs complexes de mosaïques sur les immeubles de cinq ou six étages. De même, les intérieurs des bâtiments sont dotés d'ascenseurs, de ferrures, d'escaliers en colimaçon et de motifs intérieurs colorés. De temps en temps, lorsqu'il décrit les frises géométriques ou les carrelages colorés des intérieurs, le gardien peut effectuer des jets cachés de Volonté pour repérer des inscriptions inhabituelles, des motifs, emblèmes ou sceaux ayant une signification mystique, ou des caractéristiques d'un culte local.


La Maison de Thé d'Amin



Abd al Amin

Amin est un homme émacié âgé de 42 ans. Il est calme et prudent et a des relations à l'intérieur du mouvement pour l'indépendance du Maroc. Il se montre toujours réticent à aborder le thème des groupes clandestins en public, plus encore avec des Français. Cette réserve reste de mise avec des Américains, mais il est dans ce cas un peu plus facile à convaincre (voir Chapitre six pour plus de détails).

Abd al Amin

42 ans, tenancier taciturne de maison de thé

APP	10	Prestance	50 %
CON	10	Endurance	50 %
DEX	10	Agilité	50 %
FOR	12	Puissance	60 %
TAI	13	Corpulence	65 %
ÉDU	09	Connaissance	45 %
INT	14	Intuition	70 %
POU	10	Volonté	50 %

Valeurs dérivées

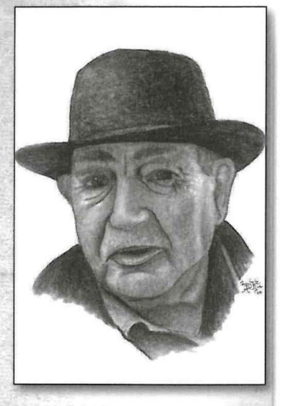
Impact	0
Points de Vie	13
Santé Mentale	50

Compétences

Baratin	48 %
Discrétion	32 %
Écouter	26 %
Se Cacher	30 %

Langues

Français	58 %



Didier Bettancourt

Didier a passé 10 de ses 51 ans à Casablanca. Bien que son hôtel soit un taudis, il en tire un profit substantiel, qui contribue à faire de cet homme replet et un acheteur insatiable dans les souks locaux.

Didier Bettancourt

51 ans, Hôtelier incompétent

APP	12	Prestance	60 %
CON	12	Endurance	60 %
DEX	09	Agilité	45 %
FOR	13	Puissance	65 %
TAI	14	Corpulence	70 %
ÉDU	14	Connaissance	70 %
INT	13	Intuition	65 %
POU	15	Volonté	75 %

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de vie	13
Santé Mentale	75

Compétences

Comptabilité	35 %
Discrétion	34 %
Écouter	30 %
Négociation	25 %
Se cacher	44 %

Langues

Arabe	55 %
Anglais	59 %

L'Hôtel Du Parc (2)

Didier Bettancourt est le propriétaire de cet hôtel élégant de deux étages, construit près de la muraille sud de la médina. Mis à part sa vue sur le parc du triangle, l'hôtel n'a rien qui puisse a priori retenir l'attention. Les voyageurs, habituellement les moins fortunés, fréquentent l'hôtel en raison de sa proximité avec la gare. Bien qu'étant un endroit des plus ignobles où passer une nuit, en particulier à cause des matelas couverts de moisissures et des murs tachés, il a malgré tout l'avantage de proposer des prix très raisonnables. Didier ne pose aucune question à ses pensionnaires et en contrepartie il est rare qu'il fournisse une réponse à propos d'un événement qui s'est produit à Rabat. Le prix pour une chambre est habituellement de deux dirhams la nuit, sauf si Didier a récemment fait nettoyer les draps. Le voyageur devra s'attendre à y trouver un lit décrépit, des draps usés jusqu'à la garde et des fenêtres sans vitrages pourvues de volets épais. L'hôtel possède l'électricité, mais la moitié du temps, l'unique ampoule qui pend au plafond des chambres est grillée. En outre, les pensionnaires sont supposés trouver des toilettes par leurs propres moyens hors de l'hôtel.

La cuisine du jardin (3)

Niché dans le quartier est de la Ville Nouvelle se trouve un restaurant français chic spécialisé à la fois dans la cuisine marocaine traditionnelle et dans la cuisine française. Ce bâtiment de deux étages, dont l'entrée est flanquée d'impressionnantes colonnes, est majoritairement fréquenté par des hommes d'affaires influents, des politiciens et de riches touristes. Il est inutile pour les personnages d'essayer de réserver une table, l'intégralité des couverts étant systématiquement réservée. Seul un jet réussi de Baratin ou de **Crédit** pourra ouvrir les portes du restaurant aux investigateurs. Une fois à l'intérieur, leur accès sera limité au rez-de-chaussée, l'endroit où se trouve l'élite la plus ordinaire.

Accéder à l'étage privé de La Cuisine du Jardin exige de posséder de hautes relations politiques ou sociales, ou d'être soi-même une célébrité. À la différence du premier niveau, tout entier dédié aux repas, le deuxième niveau possède aussi un casino. C'est ici que ceux qui occupent les plus hauts barreaux de l'échelle sociale dînent, se mélangent et décident du sort du Maroc.

L'étage possède également des balcons ouverts aux rambardes en fer forgé, où les convives peuvent apprécier l'air libre en sirotant les meilleures boissons et en dégustant la meilleure cuisine de la ville.

Si les investigateurs parviennent à s'attirer les faveurs de Guérin Cuvier, le propriétaire de La Cuisine du Jardin, il leur sera permis de partager le ravissement d'un dîner au rez-de-chaussée. Il est peu probable que Cuvier leur autorise l'accès à l'étage sans une lettre de recommandation d'un officiel français. Un politicien, un préfet de police, ou tout autre personne occupant un poste d'importance sera un parrain adapté aux yeux de Guérin. Cuvier ne veut en aucun cas voir la réputation de son extravagante affaire être ternie par l'irruption de gens du commun.

Si les investigateurs s'intéressent aux rumeurs liées à la Cuisine du Jardin, ils pourront apprendre qu'en plus des affaires honnêtes qui s'y déroulent autour de coûteuses coupes de champagne, de nombreux accords sous la table concernant des stocks de provisions, des armes ou des faveurs politiques. Poser trop de questions au sujet de ces activités « douteuses » pourrait bien aboutir à des menaces ou des représailles physiques. La plupart des choses se déroulent dans le calme à Rabat, et personne ne veut d'un trouble-fête. Consultez le chapitre six pour de plus amples détails.

Préfectures (Bâtiments gouvernementaux) (4)

Toutes les affaires officielles à Rabat, y compris celles ayant trait à l'application de la loi du protectorat, sont gérées dans les bâtiments de la préfecture. À la différence de la plupart des édifices officiels occidentaux, ceux de Rabat sont magnifiques, entourés de jardins et jouissent de l'ombrage prodigué par de hauts palmiers. La majorité de l'ensemble architectural est de style Art Déco-Marocain, dans une tentative d'entremêler les styles européens populaires avec ceux du Maroc traditionnel. De tous les sites accueillant les préfectures du protectorat au Maroc français, celui de Rabat fut le premier à être achevé. Quand bien même, certains bâtiments sont anciens et auraient un grand besoin de restauration. La plupart des documents d'archives, liés à l'immigration, ou qui concernent l'import-export, peuvent être trouvés à la Préfecture.

Comme à Casablanca, les investigateurs peuvent y dénicher des documents fonciers, des permis de travail, des transactions immobilières, des actes de vente, des dépôts de plaintes, mais aussi la plupart des autres documents officiels, y compris nationaux.

L'avenue de France

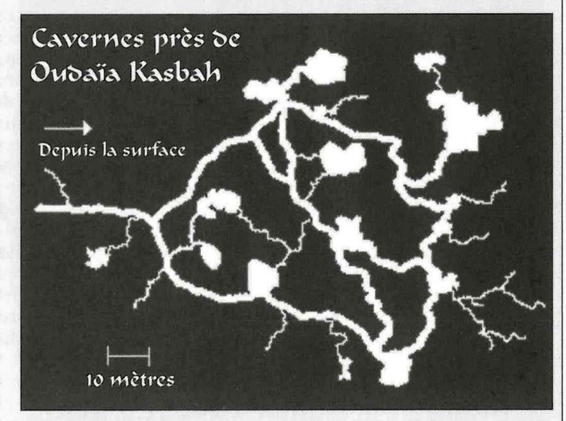
Dans les années 1920, l'avenue de France était devenue un lieu d'implantation populaire auprès des banques influentes et prospères, des détaillants et des particuliers. L'avenue s'étendait du coin nord de la médina de Rabat à l'extrémité sud de la Ville Nouvelle et l'espace ne manquait pas pour ceux qui pouvaient en payer le prix.

Sur l'avenue se trouvent également les bâtiments gouvernementaux, le bureau de poste et un hôpital dont les français assurent le fonctionnement. Contrairement à d'autres parties de Rabat, on ne trouve ici ni vendeurs à la sauvette, ni souks à ciel ouvert. Cet andain de perfection pavée est une démonstration politique de la domination française sur le Maroc et ne tolère pas que sa réputation soit entachée par quoi que ce soit de « commun ».

Les gardiens désireux de développer la ville de Rabat pourront situer dans cette avenue la plupart des bâtiments gouvernementaux, en particulier les consulats, les banques nationales et les bureaux militaires.

Inek et les cavernes sous la Kasbah des Oudaïas

Inek vit dans la région depuis l'époque de l'occupation romaine, du temps où Sala Colonia était une ville florissante. Il a traversé les innombrables guerres, et fait festin des plus grands nobles, guerriers et sorciers. Il connaît les secrets des *Tablettes d'Ur-Nansha* (Chapitre six), et la localisation de la carte gravée permettant de trouver le chemin vers la cité oubliée (Chapitre sept). Il est l'une des goules avec lesquelles il est possible d'envisager une négociation.



Il existe plusieurs façons pour que les investigateurs apprennent l'existence des cavernes situées sous la Kasbah des Oudaïas, et par ce biais parviennent à trouver Inek. En passant simplement quelques jours dans les souks et en étant attentif aux rumeurs, il est probable que quelques indices sur les cavernes seront glanés ça et là. Il est peu vraisemblable qu'une conversation soit engagée franchement sur les anciennes cavernes, car on les dit peuplées de créatures maléfiques. Il est néanmoins possible pour un investigateur d'entendre par hasard une telle conversation. Un jet d'Intuition réussi indique que l'investigateur est tombé sur deux ou trois personnes en train de discuter des cavernes. Ce jet devra être suivi d'un jet réussi en Écouter pour que l'investigateur puisse entendre la conversation qui se déroule à mi-voix. Finalement, un jet de Langue (Arabe) sera nécessaire au personnage pour saisir la teneur de la discussion. Le gardien pourra mettre les joueurs sur de fausses pistes s'ils échouent à ces tests, en leur donnant des informations pour le moins excitantes mais tout aussi erronées. Une chasse au dahu occasionnelle est un bon moyen de rappeler aux joueurs que toute information n'est pas de prime importance.

Une fois que les cavernes ont été découvertes, il est évident que les investigateurs y rencontreront les goules. Celles-ci ne sont pas belliqueuses. Bien qu'affamées de chair humaine, elles craignent plus encore d'être capturées et tuées. Lorsque les investigateurs les rencontrent, elles prennent la fuite en baragouinant des messages d'alerte aux autres goules tandis qu'elles rejoignent l'obscurité protectrice des cavernes. Si elles se retrouvent acculées, elles tentent de communiquer. La plupart savent parler arabe et quelques autres langages, le français inclus. Des investigateurs qui tentent de communiquer avec ces goules doivent obtenir un succès spécial sur leurs jets de langue pour communiquer correctement avec les créatures.

Un succès implique que les investigateurs sont en train de dialoguer avec Inek. S'ils prennent le temps de converser avec lui, ils pourront apprendre l'histoire des *Tablettes d'Ur-Nansha*.

Inek

goule éloquente

CON	14	Endurance	70 %
DEX	12	Agilité	60 %
FOR	16	Puissance	80 %
TAI	14	Corpulence	70 %
ÉDU	13	Connaissance	65 %
INT	16	Intuition	80 %
POU	11	Volonté	55 %

Valeurs dérivées

Impact 2
Points de Vie 14

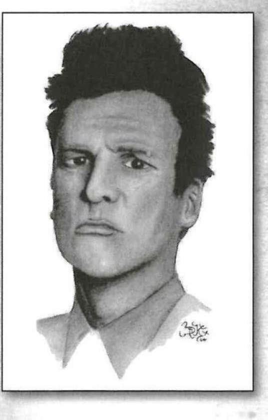
Attaques

Griffes 41 %, dommages 1D6+2
Morsure 30 %, 1D6+ infection automatique

Sortilèges

Flétrissure, Voler la vie, Invoquer/Contrôler un Vampire de Feu





Guérin Cuvier

Guérin est un Français qui est venu au Maroc pour faire fortune, à la fois dans des affaires légales et dans des marchés clandestins. En l'état actuel des choses, son restaurant lui rapporte beaucoup d'argent, mais il en gagne encore plus par les biais des affaires liées au marché noir. Il vit au Maroc depuis 1913 et a tissé un réseau de contact à travers tout le pays. Si les investigateurs recherchent des objets illégaux ou inhabituels, Guérin est l'homme qui pourra les leur trouver.

Guérin Cuvier

29 ans, restaurateur rentable

APP	10	Prestance	50 %
CON	13	Endurance	65 %
DEX	12	Agilité	60 %
FOR	12	Puissance	60 %
TAI	13	Corpulence	65 %
ÉDU	13	Connaissance	65 %
INT	13	Intuition	65 %
POU	12	Volonté	60 %

Valeurs dérivées

Impact 2
Points de Vie 13
Santé Mentale 60

Compétences

Baratin	47 %
Comptabilité	41 %
Discrétion	34 %
Écouter	34 %
Négociation	35 %
Pratique Artistique	
- Cuisine	44 %
Se Cacher	34 %

Langues

Arabe	65 %
Anglais	49 %

Attaques

.38 Revolver 36 % Dégâts 1D10



Luisa Aznar

Luisa possède des origines françaises et espagnoles. Bien que née en Espagne, elle partit avec sa famille pour le Maroc. Son père occupa quelques postes importants durant son existence, et il parvint à assurer un poste à sa fille avant sa mort en 1918. Toutefois, les archives n'ont jamais été la passion de Luisa. Elle adore le Maroc et son histoire ancestrale, et elle aime sympathiser avec ses habitants. Pendant des années, elle a fourni des informations utiles aux groupes rebelles du pays et a pu nouer en retour de précieux contacts.

Luisa Aznar
29 ans, Exploratrice optimiste et bibliothécaire sans espoir

APP	15	Prestance	75 %
CON	10	Endurance	50 %
DEX	15	Agilité	75 %
FOR	09	Puissance	45 %
TAI	09	Corpulence	45 %
ÉDU	12	Connaissance	60 %
INT	13	Intuition	65 %
POU	11	Volonté	55 %

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de Vie	10
Santé Mentale	55

Compétences

Baratin	45 %
Bibliothèque	68 %
Bureaucratie	32 %
Discrétion	29 %
Écouter	35 %
Histoire	71 %
Littérature	
- Française, espagnole, arabe	54 %
Négociation	41 %
Se cacher	39 %

Langue

Arabe	75 %
Anglais	52 %

Attaques
.38 Revolver 33 % Dégâts : 1D10

Le Palais de Justice

Les officiels français au pouvoir étaient impatients de terminer le Palais de justice afin d'instaurer au plus vite les lois et les règlements dans la ville. C'est sur ce modèle que les autres cités franco-marocaines sont organisées. Dans la plupart des grandes villes se trouvent un palais de justice. Même si le protectorat donne souvent au Sultan la possibilité de nommer des juges à la Cour de justice, ces derniers doivent être le plus souvent approuvés au préalable par des officiels français. Le processus d'approbation implique habituellement un recours à des pots de vins, à des faveurs et à d'autres moyens variés de corrompre le système gouvernemental.

Chambre gouvernementale des dossiers historiques

Archives publiques

La Chambre des dossiers historiques est un bâtiment compact, construit sur trois niveaux. Le rez-de-chaussée concerne les ressources publiques, l'étage accueille les bureaux de l'administration. Le sous-sol est fermé au public (même si les clés peuvent être obtenues dans les bureaux).
À Rabat, l'accès aux dossiers historiques est libre, exception faite des pièces rares ou dont la qualité est digne de musées. Certains dossiers publics font mention d'Hérodote, l'historien grec, et de sa narration à propos d'une cité perdue dans les sables. Ils fournissent également quelques archives journalistiques concernant des expéditions dans le Sahara. Toutefois, des détails plus précis ne pourront être obtenus sans avoir accès aux éléments rares. Pour y parvenir, un investigateur devra réussir soit un jet de Bureaucratie, soit un jet de Crédit. D'autres options peuvent être envisagées par le gardien, comme l'utilisation du Baratin, les tentatives de corruption, le chantage ou l'effraction pure et simple.

Pièces rares

Des investigateurs suffisamment déterminés pour trouver un moyen d'accéder aux articles rares devraient obtenir en récompense des informations utiles, même en cas d'échec à des jets liés à l'exploitation de ces ressources. Ceux qui réussissent devraient évidemment obtenir une récompense plus grande.
Les archives sont organisées de façon archaïque et désordonnée. Un investigateur peut tenter trois jets de Bibliothèque par semaine pour tenter de dénicher des informations utiles. Un échec critique indique la destruction d'une pièce de valeur (papier déchiré ou mis en pièces, tablette de pierre brisée par maladresse). Quels que soient les dommages, les investigateurs seront expulsés de la salle des pièces rares, sans espoir d'être de nouveau autorisés à y pénétrer sauf par des moyens peu orthodoxes ou le recours à de généreux pots-de-vin.

L'Hôtel Grand de Paris (5)

Le fer de lance des hôtels de la capitale trône de toute sa stature sur l'avenue de France, l'artère principale de Rabat. Il est doté de plus de 200 chambres, chacune pouvant compter sur une décoration à l'européenne et sur toutes les commodités du monde moderne. L'Hôtel Grand de Paris est la résidence temporaire de nombreux dignitaires et personnes influentes. La façade de ce bâtiment de six étages est décorée et doté de balcons et de baies vitrées.
Les investigateurs désirant louer une chambre dans ce grand hôtel doivent obtenir une réussite spéciale en Crédit. Dans le cas contraire, on ne leur prête même pas attention. Toutes les manœuvres visant à contourner les difficultés sont vouées à l'échec dans cet établissement respectable. Un investigateur qui parviendrait à se frayer un chemin jusqu'à obtenir une chambre de cet hôtel devrait se voir accorder une augmentation automatique d'1D6 % à sa compétence Crédit pour cet exploit retentissant.
En plus de ses chambres élégantes et de son

Ce que Luisa Aznar sait

Idéalement, Luisa aimerait mener une vie d'aventures, pleine de voyages dans les montagnes et dans le désert (voir le chapitre sept, le scénario « l'Océan de sable » pour de plus amples détails). Elle a cherché la Cité Perdue pendant des années. Mais au sein de la société marocaine, les femmes ne jouissent pas de suffisamment de pouvoir ou de crédibilité pour entreprendre de grandes aventures. Si on lui en donne l'occasion, et si on l'y invite, elle se joindra volontiers à un groupe d'investigateurs pour une expédition, amenant sa collaboration en échange de son acceptation.

Nouer un contact avec Luisa

Une fois que les investigateurs ont obtenu la confiance de Luisa, elle leur servira avec plaisir de guide au Maroc. Ses relations avec le gouvernement, sa connaissance de la culture et de la langue du pays, en font une aide inestimable pour quiconque cherche à organiser une expédition. En outre, elle a tenu des journaux de ses études, et même s'ils sont écrits dans un style très personnel, ils pourront fournir des informations à des investigateurs en mal d'indices ou de direction à suivre.
Si les investigateurs décidaient de piéger Luisa, de lui mentir ou d'essayer de l'évincer d'une expédition, elle utilisera ses relations pour causer des ennuis sans fin aux personnes qui l'ont trahie. Le gardien décidera des moyens qu'elle est susceptible d'employer et du niveau de sévérité de ses représailles.



extraordinaire restaurant, l'hôtel possède également une vue imprenable sur les bâtiments gouvernementaux situés de l'autre côté de l'avenue. D'une chambre située en façade de l'hôtel Grand de Paris, et avec l'aide d'un bon télescope, les investigateurs pourront surveiller la majorité des mouvements et des activités se déroulant dans les bâtiments gouvernementaux. Même si cette surveillance peut être rythmée par les tirages de rideaux des préfectures du protectorat, le chaud climat marocain contraint habituellement les occupants du centre politique à travailler fenêtres ouvertes, rendant ainsi la surveillance possible.

L'Étoile de la Ville Nouvelle (6)

Près de l'ensemble formé par les bâtiments de la préfecture se trouve un bâtiment de cinq étages connu sous le nom d'Étoile de la Ville Nouvelle. Tout comme ses homologues français situés le long de l'avenue de France, il est doté des dernières commodités, dont des appartements comprenant plusieurs chambres, l'eau chaude et froide, des bains privés et des balcons privatifs. De hautes arches de style maure confèrent au bâtiment un ton exotique, tout en donnant l'illusion qu'il s'agit là d'un bâtiment marocain classique.

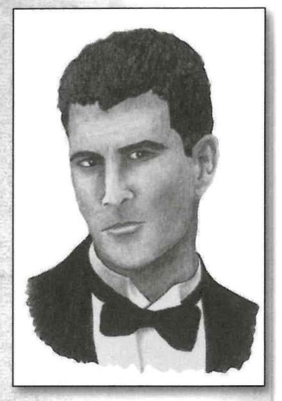
Le prix des appartements est exorbitant et le gardien est libre d'annoncer des sommes aussi ridiculement hautes qu'il le souhaite. La liste d'attente est longue. De fait, des investigateurs qui envisagent un séjour prolongé à Rabat devront trouver le moyen de faire grimper leur nom en haut de la liste. Des lettres de recommandation provenant d'officiels ou de citoyens influents permettront un jet de Crédit. Un succès permettra l'obtention d'un appartement. Un échec indique un positionnement normal sur la liste d'attente. Cette tentative de raccourci peut être envisagée une fois par mois. Un échec critique indique que le propriétaire de l'appartement ignorera toute demande future formulée par l'investigateur. Occuper un appartement à l'Étoile de la Ville Nouvelle permet aux investigateurs de jouir d'un prestige accru et leur accordera un bonus pour leurs tests de Baratin ou Persuasion quand ils s'adresseront à des personnes suffisamment riches pour payer le prix demandé mais néanmoins relégués dans les tréfonds de la liste d'attente. Le gardien décidera de la hauteur du bonus pour ces compétences en fonction de la situation.

Henry Emerson

Henry est un homme suave, habillé avec style, qui réside dans un appartement douillet de l'Étoile de la Ville Nouvelle. Interrogé sur sa profession, il indiquera être agent d'import/export. Lorsqu'il se livre effectivement à des opérations de cet ordre, ce n'est rien d'autre qu'une couverture pour son travail pour le bureau des Affaires Navales des États-Unis (ONI). L'intérêt principal d'Henry pour le Maroc est la possible importation illégale d'armes et munitions américaines. Naturellement, il est toujours intéressé par toute information utile se rapportant aux ouvriers ou militaires Français et Espagnols.

Le gardien devrait interpréter Henry comme un homme d'affaire curieux, toujours à l'affût d'une bonne affaire. Mais des investigateurs

L'Étoile de la Ville Nouvelle



Henry Emerson
30 ans, Homme d'affaire réussi
(Officier militaire du Bureau des Affaires Navales)

APP	16	Prestance	80 %
CON	14	Endurance	70 %
DEX	13	Agilité	65 %
FOR	15	Puissance	75 %
TAI	14	Corpulence	70 %
ÉDU	13	Connaissance	65 %
INT	13	Intuition	65 %
POU	12	Volonté	60 %

Valeurs dérivées
Impact 2
Points de Vie 14
Santé Mentale 60

Compétences
Baratin 47 %
Déguisement 33 %
Discrétion 34 %
Écouter 34 %
Négociation 35 %
Se Cacher 34 %

Langues
Français 41 %
Arabe parlé 35 %

Attaques
Poing 60 %
Pistolet cal. 45 58 % dégâts 1D10+2

méfiants qui réussiront un jet de Psychologie pourront saisir une tendance dans les questions d'Henry. Si cela survient, le gardien ne devrait pas révéler en bloc la nature exacte d'Henry. Il serait plus judicieux de laisser penser aux investigateurs qu'Henry semble avoir un but caché. Des suggestions pouvant laisser penser qu'il pourrait être impliqué dans le trafic d'armes ou le marché noir seraient de bons moyens d'ajouter de l'intérêt à l'intrigue et de pousser les investigateurs à creuser plus en profondeur le passé d'Henry.
Si les investigateurs poussent leurs recherches trop loin, en visitant par exemple les bâtiments de la Préfecture et en posant des questions sur le passeport et le passé d'Henry, ils pourraient voir les autorités françaises se mêler de l'histoire. Henry possède des papiers en règles et un passé connu, mais ses revenus ne semblent pas correspondre à son train de vie. Cet écart amènera le gouvernement français à une ou deux hypothèses plausibles. Henry pourrait être un fraudeur qui ne paye pas suffisamment de taxes et d'impôts sur ses affaires d'import-export, ou il pourrait se livrer à un commerce illégal. Bien entendu, en raison des troubles qui agitent le pays, le pire sera envisagé à propos d'Henry, et il pourrait bien être surveillé comme un trafiquant d'armes potentiel. Les gardiens qui souhaitent suivre cette piste ne devraient pas trop serrer la surveillance des enquêteurs français qui fileront le train à Henry et aux investigateurs.

Les cultes au Maroc

Les cultes que l'on retrouve à Rabat et dans ses environs tendent à être des cultes descendant d'un des cultes romains de la cité de Sala Colonia. Ce culte adorait en particulier Cthugha, et faisait fréquemment appel à des Vampires de Feu pour effectuer des tâches particulières. Si un investigateur se montrait ostensiblement trop curieux et venait à attirer la suspicion du culte local, ses membres n'hésiteraient pas à attaquer le groupe, d'autant plus s'ils venaient à craindre que les *Tablettes d'Ur-Nansha* pussent courir un danger d'être dérobées.
Une telle attaque a toutes les chances de passer auprès du préfet de police français pour un soulèvement des rebelles, et risque fort de se ne voir accorder qu'une faible attention, ce domaine concernant plus particulièrement les militaires. De la même façon, si le nombre de personnes attaquées ou tuées reste faible, les militaires ne montreront que peu d'inquiétude à ce sujet, étant par ailleurs impliqués dans le même temps dans une guerre dans la vallée du Rif.
Hors de Rabat, les cultes tendent à vénérer Shub-Niggurath. À Casablanca et dans le cœur du Maroc, les investigateurs auront de plus de chances de rencontrer ce type de cultistes. Le gardien est libre d'ajouter des détails de son cru à ses cultes ou d'imaginer des conflits qui opposent les différents cultes.

La Nécropole de Chellah

À la limite sud-est de Rabat se trouve l'ancienne nécropole de Chellah. Au treizième siècle, une mosquée et un cimetière furent construits sur ce qui avait été une ancienne tombe mérinide. Au fil des siècles, sa taille a augmenté à mesure qu'un grand nombre de personnes étaient enterrées dans la « Cité des morts ». Un portail immense surmonté d'une arche élevée constitue l'entrée principale de la nécropole. Plus tard, au quatorzième siècle, des murs de pierre couleur terre furent érigés autour de ce lieu sacré, le protégeant des vivants qui menaçaient de désacraliser la terre. Peu de temps après, la nécropole fut abandonnée et laissée en pâture aux pillards et à la nature qui au fil du temps consuma lentement sa glorieuse apparence. Le site est également celui sur laquelle se trouvait la ville romaine de Sala Colonia. En dehors des murs se trouvent encore des vestiges de l'ancienne cité.

SALA COLONIA (6)

Tout ce qui reste de ce qui fut jadis une magnifique ville romaine est un tas de pierres effondrées couvertes de sable. Des piliers brisés et des restes de murs érodés par les vents sont disséminés sur le sol. La majorité des objets datant de cette époque sont enterrés sous le sable. Sans recourir à des manœuvres de fouille minutieuse, les investigateurs ne parviendront à mettre la main que sur des objets mineurs de la vie de tous les jours.

Effectuer des fouilles à Sala Colonia

Aucune fouille sérieuse du site de Sala Colonia ne fut entreprise avant les années 1930. Néanmoins, ceci ne découragea probablement pas les archéologues amateurs ou ceux qui cherchaient la gloire en espérant dénicher un trésor enfoui depuis longtemps oublié. En réalité, ensevelies sous les ruines d'une villa romaine, se trouvaient les *Tablettes de Ur-Nansha* (voir chapitre six, page 72, pour plus de détails).
Des chasseurs de trésor ou des investigateurs possédant des connaissances en archéologie, histoire, anthropologie seront sans doute intéressés par les ruines de Sala Colonia. Des personnages qui seraient entrés en contact avec la goule Inek dans les cavernes situées sous la Kasbah des Oudaïas auront sans doute appris l'existence des *Tablettes de Ur-Nansha*.
De plus, pour chaque semaine passée à faire des fouilles, combinée à une réussite spéciale en Anthropologie ou une réussite normale en Archéologie et un jet d'Intuition réussi, les investigateurs déterreront une ancienne poterie romaine, une urne ou un autre objet digne d'intérêt.
Des investigateurs attentifs qui travaillent sur le site auront l'opportunité de repérer des signes de fouilles récentes en réussissant un jet

Vestiges romains de Sala Colonia

de Trouver Objet caché ou de Pister. Les conclusions à en tirer sont claires. Quelqu'un a consenti de gros efforts pour déterrer quelque chose et a pris grand soin à recouvrir les traces de son travail de fouille. En outre, il semble qu'il ait su exactement où chercher.



Le crâne de Rabat

En 1933, dans une carrière de pierre des environs, des travailleurs découvrirent le crâne d'un humanoïde. Sa forme laissait penser à un homme de Neandertal, mais il lui manquait certains traits caractéristiques. En plus du crâne, des outils furent également découverts dans une fosse calcaire voisine.
À partir de relevés géologiques, la formation de la couche calcaire fut située quelque part entre la troisième et la seconde période interglaciaire, attribuant au crâne découvert un âge d'environ 200 000 ans. En ce temps-là, les anthropologues étaient incapables de classifier précisément le crâne, conduisant à des spéculations sur un groupe de fossiles humains qui indiquait une évolution différente de l'homme par rapport aux théories des Européens.



Archétype optionnel
Officier militaire de l'Office of Naval Intelligence

Depuis sa création en 1882, le Bureau de Renseignement naval a fourni des informations afin de maintenir la domination des États-Unis sur la mer. Pendant la première guerre mondiale, l'ONI élargit son rayon d'action, s'essayant au contre-espionnage, dénichant des espions et des saboteurs qui pourraient détruire des unités de production militaire. Après la guerre, le rôle de l'ONI fut encore élargi, et il devint l'une des premières agences de renseignement militaire à l'étranger. Bien que les directives originales soient maintenues, l'ONI dans les années 1920 tentait d'infiltrer des pays étrangers pour rassembler des informations destinées à la marine et à l'armée américaine afin de déterminer les capacités militaires. Très peu de pays furent exclus de cette surveillance, y compris les propres alliés des États-Unis.
Tout au long des années 1920, l'ONI travailla en coordination avec la Division de Renseignement militaire (DRM) de l'armée, et fut à l'origine d'innombrables documents classés Secret Défense à l'attention du congrès et du Président.

Officier Militaire de l'ONI :

Les joueurs de *l'Appel de Cthulhu* ont le choix entre deux types d'officiers militaires de l'ONI : ceux qui, stationnés à l'intérieur des frontières américaines, s'occupent de contre-espionnage, ou des agents menant des opérations sous couverture dans des pays étrangers. Les deux carrières sont dangereuses, et exigent des agents de l'intelligence, de la créativité et une grande variété de compétences. Les deux catégories d'agents de l'ONI partagent un cursus fondamental, qui ne diffère que fort peu en fonction des spécialités de chacun. Pour entrer à l'ONI, les personnages doivent posséder une expérience en matière navale. Le gardien peut exiger que de tels personnages soient basés sur l'archétype « Militaire » du livre de règles. Une fois entré à l'ONI, il ou elle doit travailler pour cette organisation pour au moins quatre ans en plus de la période de formation qui dure un an.

Niveau de vie : Moyen à Aisé.

Contacts et ressources : les agents de l'ONI stationnés sur le territoire américain ou à l'étranger possèdent de nombreux contacts. Ceux-ci sont essentiels au succès de leur mission. Toutefois, durant les années 1920, le financement tend à manquer pour l'ONI et bien souvent les agents à l'étranger doivent recourir à de moyens créatifs pour trouver l'argent qui permettra de payer les informateurs ou d'établir de nouveaux contacts. Étant donnée la nature même de leur profession, les agents de l'ONI ont rarement des contacts directs avec les gouvernements locaux. La divulgation de leur présence aux yeux de tous réduit à néant leur directive de collecte de renseignement.

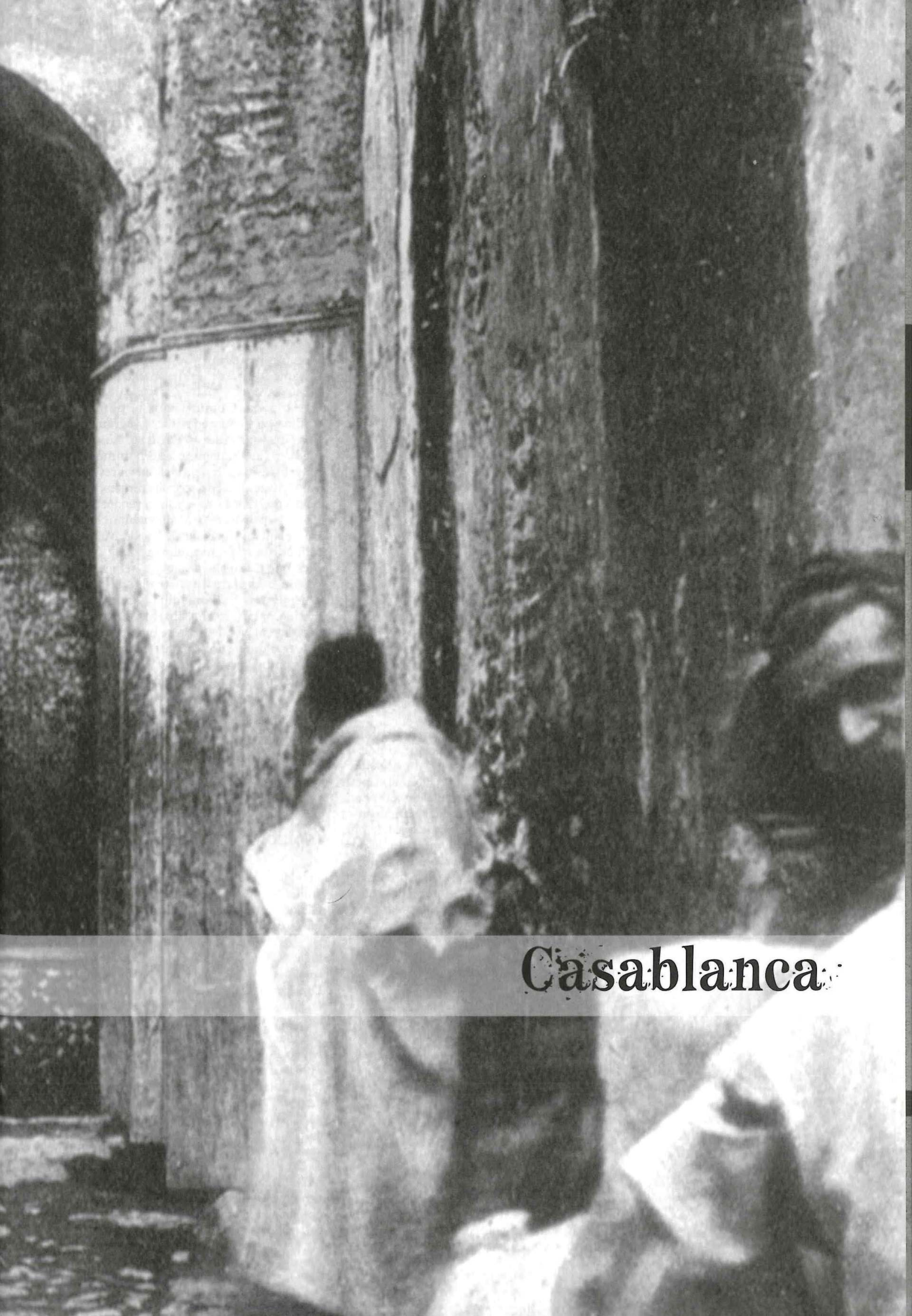
Officiers du Contre-espionnage

Les officiers militaires suivent un programme de formation intensif qui permet une augmentation automatique de 2D6 dans les compétences suivantes : Athlétisme, Conduite, Baratin, Armes à feu (de poing), Se Cacher, Psychologie et Discrétion.

Officiers basés à l'étranger

Les agents opérant à l'étranger sont entraînés dans le même Institut Naval, mais se spécialisent dans d'autres domaines. Ces agents peuvent augmenter de 2D6 les compétences de la liste suivante : Négociation, Baratin, Se Cacher, Autre Langue, Psychologie, Photographie et Discrétion.





Casablanca

Chapitre 3 :

Casablanca

La capitale économique du Maroc

Tout comme Rabat, Casablanca entremêle l'architecture ancienne et moderne, et possède en plus la touche exotique qui caractérise le Maroc. Le trait le plus distinctif de Casablanca (« la Maison Blanche ») est la prolifération en son sein de bâtiments de couleur blanche. Dans la médina de la ville s'enchaînent d'innombrables séries de bâtiments aux toits plats, bordant les rues zigzagantes de la vieille ville. Dans les années 1920, des souks, des marchés et plus de cent mile habitants emplissent les rues de Casablanca.
Vers le sud de la ville se trouve le Quartier Habous, un quartier nouvellement construit. Il s'agit du quartier principalement occupé par les Franco-marocains. Cet endroit, comme à Rabat, est le nouveau cœur de la ville, avec ses parcs, ses hôpitaux et bien sûr la préfecture. C'est dans cette partie de Casablanca que les investigateurs trouveront le meilleur accueil, avec ses cabarets, ses restaurants et ses hôtels, dotés des commodités modernes, en particulier des rues assez larges pour permettre le passage d'automobiles.
Pendant les années de domination du protectorat français, Casablanca devint le port le plus important du Maroc. Lors du siècle précédent, le port de Casablanca était si petit que de nombreux navires devaient jeter l'ancre au large et débarquer leur cargaison et leurs passagers sur le port par le biais de plus frêles esquifs. À la fin des années 30, le port s'était développé dans des proportions impressionnantes, et avait la capacité de prendre en charge en même temps de nombreux navires. Ce développement amena à la création du quartier du Port. Le long de l'artère principale de ce quartier se trouvent des entrepôts et de nombreux hôtels borgnes, ainsi que des échoppes destinées aux mariniers qui fréquentent le port.

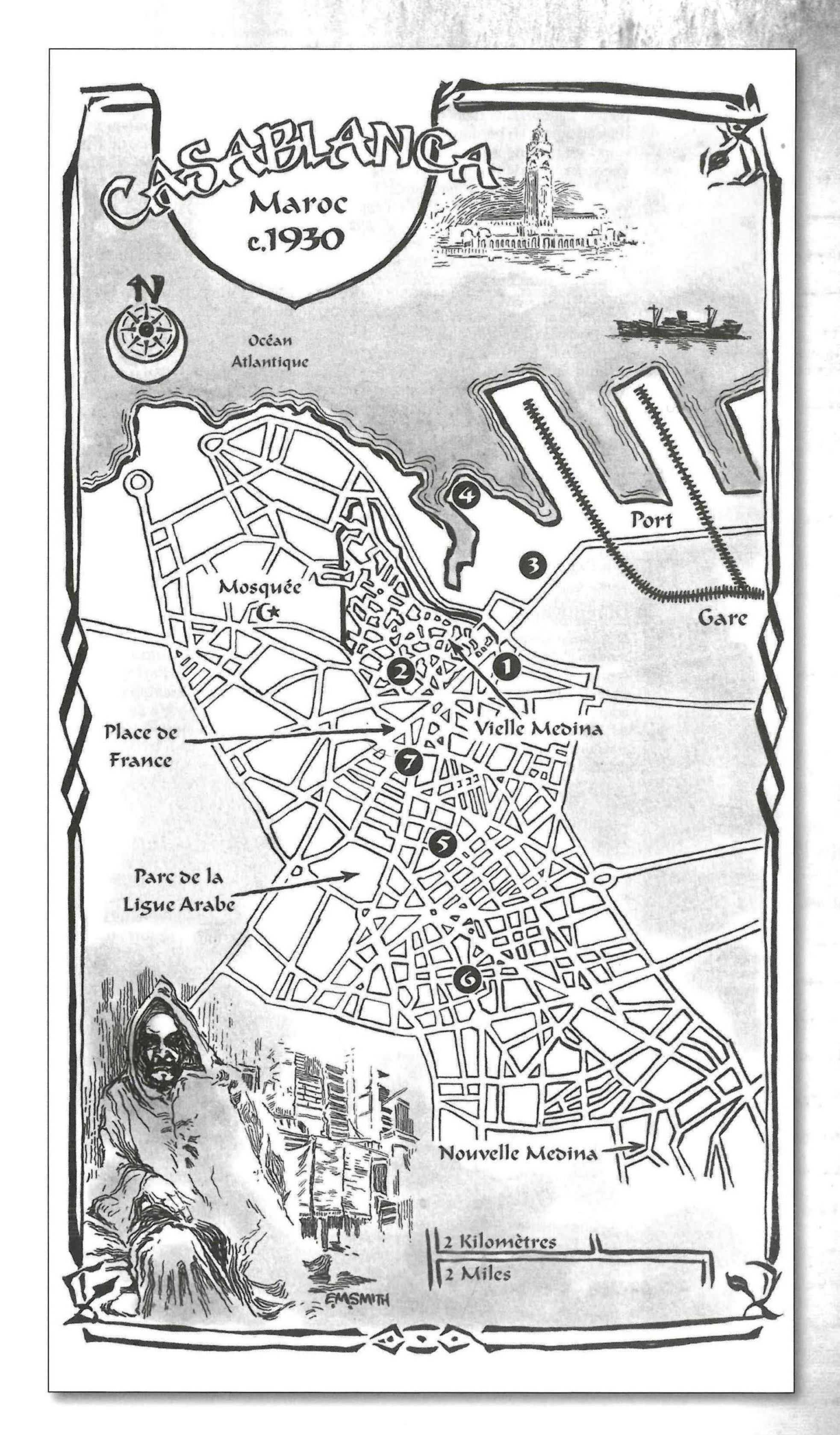
Les quartiers de Casablanca

La vieille Médina

À l'origine, le nom donné à la médina de Casablanca était Anfa. Comme la plupart des autres médinas du Maroc, des murailles défensives étaient chargées de la protéger. Au cours du 16ème siècle, des pirates semèrent le trouble dans la ville, aboutissant finalement à sa destruction par les Portugais, ceux-ci nourrissant l'espoir d'éradiquer ainsi la piraterie barbaresque de la région. Ce fut après l'occupation portugaise que la ville fut nommée « Casablanca ».
Comme beaucoup de villes marocaines, Casablanca possède une médina. La vieille médina est le plus vieux quartier de Casablanca. Comme dans la plupart des médinas, les bâtiments y sont regroupés derrière des murailles défensives. Le quartier fut bâti sur l'ancienne cité nommée Anfa, un refuge pour les pirates barbaresques au 16ème siècle. Excédés par les pirates, les portugais rasèrent la ville puis la reconstruirent. Ils la baptisèrent « Maison blanche », ou Casablanca. À présent, la Vieille Médina est tout ce qui reste de ce site originel.
Bien que Casablanca soit entièrement entourée de bâtiments industriels, de mines et d'usines, la vieille médina a conservé une grande partie de son charme. Les visiteurs découvrent que le berbère et l'arabe sont les langages qui y sont les plus parlés. En raison des nombreuses périodes d'occupations auxquelles ils durent faire face durant tant de siècles, les habitants de ce quartier se montrent plus amicaux avec les visiteurs que ceux des autres médinas. Toutefois, certains sont toujours réfractaires à la présence d'étrangers dans leurs murs.

Tahar El-Alaoui (souk extérieur) (1)

Près de la Place de France se trouve l'un des souks les plus populaires de Casablanca. Chaque jour, les artisans se réunissent pour y offrir leurs produits. Articles de cuivre, d'étain, assiettes, poteries et bols en terre cuite occupent les étals. Des tentes sont plantées pour protéger les clients du soleil brûlant du zénith. Disséminés le long des vestiges du mur ouest de la Vieille Médina se trouvent des hordes de visiteurs attirés par les tapis faits main et les vêtements. Le tahar El-Alaoui est autant un endroit où prendre plaisir à la conversation qu'un marché traditionnel. Des investigateurs qui visiteront ce souk durant plusieurs jours seront amenés à rencontrer toutes sortes de gens. Tout le monde, de l'autochtone marocain au riche touriste, se doit de faire une apparition dans cet endroit populaire. Si l'on recherche des informations sur les événements qui se déroulent à l'intérieur ou hors des frontières du pays, la seule chose nécessaire pour les obtenir sera d'adopter un comportement amical, et peut-être de réussir un jet d'**Intuition** pour trouver l'information désirée.


CASABLANCA
Maroc
c.1930
N
Océan
Atlantique
Port
Gare
Mosquée
Place de
France
Vielle Medina
Parc de la
Ligue Arabe
Nouvelle Medina
2 Kilomètres
2 Miles
E.M.SMITH

Marchand typique du Souk

APP	10	Prestance	50 %
CON	12	Endurance	60 %
DEX	13	Agilité	65 %
FOR	11	Puissance	55 %
TAI	12	Corpulence	60 %
ÉDU	13	Connaissance	65 %
INT	13	Intuition	65 %
POU	11	Volonté	55 %

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de Vie	12
Santé Mentale	55

Compétences

Baratin	40 %
Dissimuler	22 %
Écouter	31 %
Négociation	58 %

Langues

Français	44 %

Rabi Hafid

marchande de thé et d'aromates

APP	10	Prestance	50 %
CON	14	Endurance	70 %
DEX	09	Agilité	45 %
FOR	12	Puissance	60 %
TAI	12	Corpulence	60 %
ÉDU	14	Connaissance	70 %
INT	16	Intuition	80 %
POU	15	Volonté	75 %

Valeurs dérivées

Impact	2
Points de Vie	15
Santé Mentale	75

Compétences

Artisanat - contrefaire un objet	75 %
Baratin	44 %
Dissimuler	25 %
Écouter	57 %
Histoire	52 %
Mythe de Cthulhu	2 %
Négociation	35 %
Occultisme	15 %
Pratique artistique - boire	23 %
Se cacher	26 %
Trouver Objet Caché	47 %

Langues

Anglais	49 %

Rabi Hafid

Rabi est connue dans la médina pour la grande variété de thés qu'elle propose, mais elle est encore plus réputée pour sa capacité à prédire l'avenir. Elle est habituellement assise sous un auvent en bordure des rues étroites du souk, ses pots de céramique remplis de différentes sortes de thé. Elle obtient la plupart de ses thés de navires marchands. Très souvent, les membres d'équipage le lui apportent en échange d'une prédiction. Rabi est la première à dire qu'elle ne sait rien du futur, et qu'elle raconte simplement des souvenirs de choses qui autrefois s'apprêtaient peut-être à survenir.

Ces souvenirs sont remarquablement précis. Un investigateur qui passe une journée à explorer la médina peut effectuer un jet d'Intuition. Une réussite spéciale permettra de prendre connaissance de rumeurs sur Rabi Hafid. Bien entendu, approcher directement Rabi et lui demander de parler du futur ne permet pas d'être vu d'un bon œil par la marchande de thés. Elle est habituée à avoir affaire aux étrangers qui achètent son thé, mais elle réfutera systématiquement l'hypothèse de pouvoir voir dans l'avenir. Un tel talent doit demeurer secret, ou du moins ne rester rien de plus qu'une vague rumeur.

Obtenir une prédiction

Des investigateurs désirant obtenir des informations sur leur futur devront effectuer un test de Baratin. Offrir des cadeaux sera susceptible d'augmenter leurs chances. Si le gardien considère que le cadeau est adapté, un bonus de 10 ou 20 % pourra être obtenu. De même, un investigateur avisé qui procède à un jet de Psychologie avant d'effectuer son jet de Baratin peut apprendre quelques pistes sur la façon de manipuler Rabi. Dans tous les cas, le prix de Rabi est toujours marchandé (elle adore marchander) et elle gagne un bonus (un malus pour l'investigateur) lorsqu'elle marchande, en raison de ses capacités psychiques. Les jets de Négociation sont effectués avec un malus de 20 %. Des jets de Baratin et de Négociation réussis incitent Rabi à inviter l'investigateur autour d'une petite table circulaire sur laquelle elle fait infuser du thé. C'est à cet endroit, dans le bruit incessant du souk, qu'elle parlera à l'investigateur de son avenir.

Ce que sait Rabi

Rabi est réellement persuadée de voir l'avenir. Elle croit également que c'est le thé qui l'aide à percevoir au-delà des voiles du temps. Le mélange particulier qu'elle utilise est de sa composition. C'est un thé dans lequel sont mélangées différentes plantes locales. La composition exacte est un secret, l'un de ceux que Rabi ne révélera jamais.

Plutôt que de voir l'avenir, Rabi possède un don de double vue. Ce talent est surnaturel et lui permet de voir dans le monde éthéré, de lire les auras, de sentir des choses que les autres ne peuvent voir. Étant donné le nombre d'années passées à lire les auras, Rabi a appris à devenir une voyante des plus précise. Les investigateurs nerveux, préoccupés ou hantés possèdent des auras qui permettent à son subconscient d'arriver à des conclusions. Et c'est le thé qui éveille cette capacité en elle. Rabi

Marchander

Il est d'usage au Maroc de marchander le prix des marchandises. On ne trouve qu'en de rares occasions une étiquette indiquant le prix sur un objet vendu sur le souk. La raison de cette coutume est de permettre au marchand de jauger le client, et d'ainsi déterminer le prix. Il est attendu que le client essaye de marchander le prix initial. C'est pourquoi le premier prix annoncé est habituellement beaucoup plus élevé que le prix de vente espéré.

Bien entendu, le gardien doit garder cette information par devers lui. Même si le joueur peut être pleinement conscient de ce qui se trame, le savoir de l'investigateur sera déterminé par le gardien ou par l'utilisation de la compétence Étiquette. Un succès indique que le personnage comprend suffisamment de choses sur la culture locale pour savoir comment marchander avec le commerçant. Un échec indique que conformément aux pratiques en vigueur dans les pays occidentaux, l'investigateur pense que le prix annoncé est le prix définitif.

Pour simuler le marchandage, le marchand et le personnage peuvent effectuer un jet opposé de Négociation. Naturellement, ce procédé est impossible si les deux personnes engagées dans le marchandage ne partagent pas une langue commune. Si tel est le cas, celui qui obtient le jet le plus bas gagne le premier round de marchandage. Ceci indique que le prix est diminué de 5 %. Un deuxième round de marchandage peut suivre, avec de nouveau des jets opposés de Négociation. Un nouveau succès rajoute 5 % au rabais consenti. Un échec signifie que le marchand est arrivé au prix final qu'il désire pour son objet et qu'il pense le client plus que capable de payer ce prix. Essayer de marchander au-delà de ce prix sera considéré comme insultant et pourra conduire le marchand à détourner son attention du client et chercher un meilleur candidat.

Des marchandeurs sérieux peuvent également utiliser la compétence Baratin, s'ils parlent une langue commune. Un jet réussi de Baratin permet à l'investigateur de gagner un bonus temporaire de 5 % à sa compétence Négociation. Un succès spécial ajoutera 10 %, un succès critique permettra de gagner un bonus de 20 %.

Bien entendu, un marchandeur habile pourra amener le prix d'un objet à un niveau déraisonnablement bas. Le gardien décidera quel est le prix minimum qui sera exigé et à quel moment le marchandage s'arrête.

étant très superstitieuse, elle évite soigneusement certains endroits. C'est son don de double vue qui l'éloigne du danger. Elle considère cela simplement comme un ensemble de « mauvais pressentiments ».

Les antiquités de Baudriad (2)

Dissimulé dans les bâtiments de la partie sud de la vieille médina se trouve un magasin d'antiquités peu fréquenté. Le batiment de pierre, en mauvais état, appartient à Onfroi Jean Baudriard, qui est aussi le gérant de l'affaire. Onfroi est connu dans Casablanca comme un commerçant louche qui exploite les clients dès que possible. Malgré tout, son apparence plaisante ne trahit pas sa véritable nature quand il est confronté à de nouveaux arrivants dans la ville. Au contraire, son comportement outré le fait paraître inoffensif, piètre homme d'affaire et rien de plus. Si les investigateurs passent plus de trois mois à Casablanca avant de faire la connaissance de Onfroi, ils seront mis au courant de sa réputation controversée. Toutefois, il existe des opportunités intéressantes pour des investigateurs prudents. S'ils connaissent Onfroi, celui-ci leur offre la possibilité d'acquérir des antiquités véritables tirées des anciennes demeures, cités et nécropoles du Maroc. Pour que cela survienne, les investigateurs devront confronter Onfroi avec sa réputation notoire et réussir un test de Baratin pour le convaincre qu'ils ne sont pas de ceux que l'on abuse ni avec lesquels on plaisante. Un succès conduit à la présentation d'objets rares, tels que des cartes ou des livres (voir la collection privée d'Onfroi). Un échec les récompense en leur proposant des objets sans valeur, même si en apparence ils paraîtront être inestimables. Le gardien est encouragé à utiliser Onfroi comme un point focal pour des scénarios, en l'utilisant pour initier ou relier entre elles des aventures.
Si un test de Baratin sur Onfroi échouait, un pot de vin suffisamment élevé permettrait sans doute de gagner ses faveurs. Il possède de nombreuses articles de grande valeur, dont la plupart intéresseraient les musées français, anglais ou américains. Il possède également un grand nombre d'articles frauduleux.

La Collection privée d'Onfroi

Le coffre d'Harami

Objet unique. Le coffre d'Harami est fait de bois de cédratier jaune, orné d'arabesques incrustées en cuivre. En apparence, il s'agit d'un objet récent mais il fut en réalité fabriqué au deuxième siècle par un puissant sorcier romain. Le coffre possède une serrure de cuivre ornée de style romain. Dans le coffre se trouve l'essence invoquée d'un puissant démon. Mais pour tous ceux qui regardent à l'intérieur du coffre, cela ne semble à première vue guère plus que de la poussière ordinaire. Durant de nombreuses années, le coffre se trouvait dans les ruines de Sala Colonia, jusqu'à ce qu'il soit découvert en 1919 par Aswad ibn Fahd, un chercheur de trésor qui oeuvrait dans les anciennes ruines romaines. Et il trouva ce trésor finalement, et perdit par la même occasion la vie.
Pour que le démon voleur d'âme puisse prendre le contrôle d'un individu, le coffre dans lequel il réside doit se trouver à proximité immédiate de la victime pendant une nuit entière. Après le coucher du soleil, et tandis que la victime est endormie, l'esprit de la cible se retrouve peuplé de rêves horribles mettant en scène un démon indescriptible qui consume sa chair et son âme. L'aura qui rayonne du coffre est si puissant que quiconque se trouvant dans un rayon de dix mètres autour et qui est endormi peut partager ces rêves. Un jet de POU raté permet au rêve de s'immiscer dans les esprits des autres. Si rien n'est mis en œuvre pour empêcher le Harami, le démon dévoreur d'âme, de transférer sa force vitale pendant le rêve, la victime se réveille le matin suivant complètement possédée par le démon. Naturellement, le démon ne révèle pas cela au grand jour. Il prend totalement possession de la personnalité de sa victime. Ceux qui sont proches de la victime peuvent effectuer un jet de Psychologie pour remarquer d'infimes changements dans la personnalité et les habitudes de la victime. La volonté du démon est de répandre le chaos, la désolation et la haine sur le monde. Dans le



Onfroi Jean Baudriad

35 ans, Infâme vendeur d'antiquités

APP	10	Prestance	50 %
CON	14	Endurance	70 %
DEX	09	Agilité	45 %
FOR	12	Puissance	60 %
TAI	12	Corpulence	60 %
ÉDU	14	Connaissance	70 %
INT	16	Intuition	80 %
POU	15	Volonté	75 %

Valeurs dérivées

Impact	2
Points de Vie	15
Santé mentale	75

Compétences

Artisanat	
- contrefaire des objets	75 %
Baratin	44 %
Dissimuler	25 %
Écouter	57 %
Histoire	52 %
Mythe de Cthulhu	2 %
Négociation	35 %
Occultisme	15 %
Pratique artistique	
- boire	23 %
Se cacher	26 %
Trouver Objet Caché	47 %

Langues

Anglais	70 %
Arabe	49 %

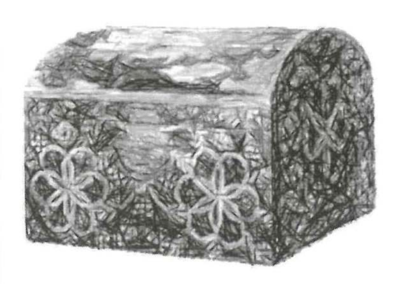
Attaques : Pistolet 9mm 33 %, dégâts 1D10

La Bande des Boris, Démons et Danse Démoniaque en Afrique du nord et en Afrique de l'ouest (démonologie)

En 1914, l'ethnologue A.J.N Tremearne écrivit un livre s'intéressant aux superstitions, aux mythes et aux coutumes de nombreuses cultures de l'ouest et du nord de l'Afrique. L'édition originale fut publiée par Heath, Cranton et Ousely à Londres, et les exemplaires furent en grande partie limités aux librairies de Londres et des environs. Le livre comprend 497 pages traitant de différentes traditions africaines et de leurs fables, comme les considérait l'auteur. On y trouve également 61 photos et 47 dessins de nombreux objets perdus pour le monde moderne, et que Tremearne fut le dernier à voir. En raison de l'utilité de ce livre en tant qu'ouvrage d'érudition, et de son intérêt pour les occultistes, c'est un objet de valeur.



Complexité : Facile (20%)
Durée : Semaines
Occultisme : 1 (et Anthropologie 1)
SAN : 0
Sortilèges : Aucun



monde moderne, il est très heureux d'atteindre son but par des moyens politiques, scientifiques ou religieux. Le démon n'est pas limité à une seule victime. Même lorsque le « harami » possède une victime, le coffre contient toujours l'essence du démon. Il peut répéter la manœuvre aussi souvent qu'il le souhaite, ou jusqu'à ce que les restes carbonisés du coffre soient disséminés aux quatre vents durant la nuit, retournant ainsi la terrible créature à son plan d'origine.

Onfroi Jean Baudriad

Onfroi est un homme de 35 ans, collectionneur d'antiquités. Il a quitté la France pour fuir la police. À Paris, il était également marchand d'antiquités, au détail près qu'il fabriquait lui-même les objets qu'il vendait. Ils étaient très certainement uniques, mais loin d'être anciens. Pour éviter une confrontation superflue avec les autorités, il se fit établir de faux papiers et installa un commerce à Casablanca. Bien que la plupart des autochtones ne lui prêtent pas attention, il gagne beaucoup d'argent grâce aux touristes. Lorsque Onfroi parle une langue étrangère, autre que le français, il le fait avec un fort accent. Pour comprendre Onfroi, la plupart des interlocuteurs devront effectuer un test de Langue. Il est conseillé au gardien de pré-

Double vue (base 01 %)

Compétence optionnelle surnaturelle

Un médium perçoit des choses qui restent invisibles aux yeux de tous. Le monde accueille de nombreuses créatures éthérées, fantômes, démons, spectres, créatures extraterrestres, pookas, fées, entre autres. Un médium peut également percevoir l'aura qui émane d'une personne.

Cette compétence est active en permanence, même lorsque le médium a les yeux clos. Il perçoit fréquemment des sons et des odeurs, mais aussi des sensation tactiles comme celles que procure une terreur glacée. Un personnage qui possède la compétence Double Vue est en proie aux hallucinations. Il entend des voix, ou ressent ce qui est communément désigné sous le terme de « déjà vu ». L'expérimentation de ces sensations est une attaque permanente à la santé mentale du personnage et résulte bien souvent à des pertes de SAN. Afin d'éviter ces désagréments, les médiums ont tendance à éviter les lieux dans lesquels se trouvent des esprits et des entités étranges. Toutefois, il existe des endroits particuliers que des événements traumatisants ont marqué de leur trace psychique. Le simple fait de passer à l'endroit où s'est produit un meurtre particulièrement brutal ou un sacrifice humain peut inonder l'esprit du médium d'un méli-mélo de sensations visuelles et auditives. Le gardien devra déterminer la date à laquelle ces événements ont eu lieu.

En outre, le don de Double Vue permet au médium de percevoir les répercussions de phénomènes magiques où de rituels. De tels endroits se signalent habituellement au médium par des auras, des odeurs rances, ou des sons inquiétants.

Leur perception des auras humains permet généralement aux personnes qui possèdent le talent de Double Vue de gagner des bonus dans les compétences Psychologie, Persuasion, Négociation et Baratin, si bien que le médium sait interpréter correctement ce qu'il perçoit. Il n'est pas facile d'interpréter les auras. De nombreux paramètres, comme l'humeur, la forme physique, la magie, les événements passés et à venir, influencent la couleur des auras, tout comme toute chose susceptible d'influencer le déroulement de la vie. De plus, les auras ne se résument pas à des couleurs, mais sont également des motifs qui varient en intensité, en couleur et en formes structurelles. Le gardien devra décider d'un système particulier adapté à un personnage médium, et deux personnages possédant cette capacité ne devraient pas la ressentir de la même manière. L'une des références citées en exemple est le rouge, qui représente la colère, la luxure et la haine. Par extension, des variations à partir du rouge comme l'ocre ou l'orange pourront symboliser des émotions telles que la passion, la luxure et l'envie. Des couleurs sombres telles que le noir ou le bleu sont habituellement associées à de mauvais présages, et sont susceptibles de révéler des signes de maladie, de malédiction ou de possession. La luminosité de l'aura indique habituellement l'intensité, ou peut représenter une caractéristique comme par exemple le Pouvoir. Les auras entremêlent également les couleurs et indiquent les grands traits de la personnalité d'un être. Le trait dominant est normalement représenté par la couleur dominante, tandis que les autres couleurs se mélangent pour créer une teinte générale. Les médiums peuvent apprendre à discerner les différents niveaux d'un aura pour en comprendre les plus profondes significations.

Même si les auras peuvent révéler de nombreuses choses, ils sont inutiles pour déterminer si quelqu'un ment ou dit la vérité. Il reste possible au médium de percevoir la teinte générale de l'aura et d'y percevoir de la colère ou de la joie. Il pourra rapprocher les sensations ressenties des paroles prononcées et ainsi spéculer sur la vérité ou le mensonge.

La Double Vue dans l'Appel de Cthulhu et Cthulhu Pulp

La possibilité est donnée au gardien de permettre aux investigateurs d'acquérir la capacité Double Vue en buvant le thé concocté par Rabi. Le breuvage permet de jouir de cette capacité, mais seulement pour une courte période (1D2 heures). Boire le thé ne provoque pas des effets immédiats, mais au bout de 5 à 10 minutes, le monde se révèle sous d'autres hospices. La première fois, cette expérience peut être horrifiante et peut ébranler l'esprit. La première fois qu'un personnage expérimente les capacités de Double vue, il perd 1D6 points de SAN, et sombre dans l'inconscience durant 1D10 minutes. Lorsqu'il revient à lui, l'investigateur possède toujours le talent de Double Vue au niveau de base, sauf si les effets du thé se sont dissipés. Utiliser la compétence permet de gagner de l'expérience comme pour une compétence normale. Consultez au besoin le chapitre consacré à l'expérience dans le livre de règles de *L'Appel de Cthulhu*. Le thé de Rabi augmente les capacités psychiques, et une fois que l'investigateur a ouvert les yeux, ils le restent. Après qu'il ait bu le thé préparé par Rabi, le talent de Double Vue reste actif. Du temps sera sans aucun doute nécessaire à l'investigateur pour appréhender ce à quoi il est confronté, et Rabi lui sera d'une aide très limitée, car elle ne comprend pas tout à fait le talent qui pour elle est inné. Pour cette raison, elle voit simplement le monde à travers les facultés données par son talent.

Investigateurs dans Cthulhu Pulp

Il est probable qu'un investigateur créé en utilisant les règles *Pulp* possède déjà le talent Double Vue. Si tel est le cas, l'absorption du thé permet au personnage de gagner 1D10 dans la compétence surnaturelle Double Vue. Cette augmentation n'intervient qu'une fois, qu'elle que soit la quantité de thé ingurgitée après cela.
Si le gardien le souhaite, il sera possible de permettre à un investigateur *Pulp* de gagner la capacité Double Vue en buvant le thé de Rabi. Si tel est le cas, le personnage acquerra le trait Double Vue (sans limitation), et effectuera immédiatement un jet d'1D10 qu'il ajoutera à son trait. Toutes les autres règles de *Cthulhu Pulp* s'appliqueront normalement à ce personnage.

parer à l'avance une liste de termes et d'expressions susceptibles d'être mal interprétés par les personnages. Ces confusions peuvent être sérieuses ou simplement amusantes. Dans tous les cas, elles ajouteront de la saveur au personnage.
Onfroi connaît Rick Conner. Si un personnage parvient à gagner la confiance d'Onfroi en réussit un jet de Baratin, celui-ci pourra les diriger vers Rick, et leur fournir une fausse carte leur permettant d'accéder au Cabaret Casablanca ou à l'hôtel d'Anfa.

Le Quartier du port

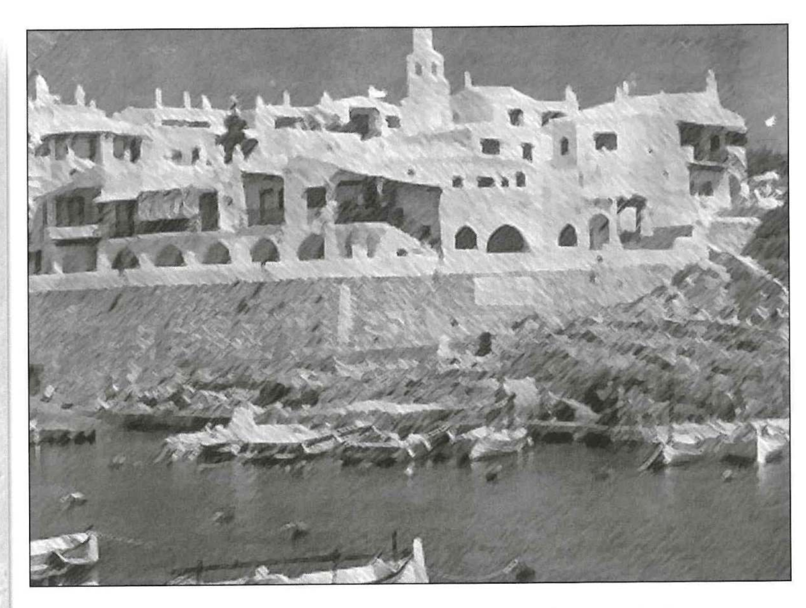
Avant la signature du Traité de Fès, Casablanca était une ville de bric et de broc, envahie par les maisons délabrées implantées anarchiquement hors de la vieille médina. Le port était utilisé, mais devait composer avec ses défauts importants. Les décennies précédentes avaient vu des luttes entre les Français et Espagnols, qui avaient affaibli les infrastructures marocaines, limitant la croissance économique et l'urbanisation.
Lorsque les français prirent le pouvoir, ils saisirent l'occasion d'agrandir le port de la ville et rasèrent la jungle urbaine qui entourait la médina. En 1913, Casablanca comptait une population inférieure à 60 000 âmes. En 1921, la population dépassait les 100 000 personnes. Cette croissance phénoménale amena avec elle la prospérité, tout du moins pour les Franco-marocains et le gouvernement du protectorat français.
Le nouveau port permit le développement des importations et des exportations vers l'Europe et les États-Unis. Au cours des décennies précédentes, la plupart des navires ne pouvaient approcher des quais. La marchandise devait être acheminée vers la berge à l'aide de petites embarcations. Pour remédier à cela, les français agrandirent le port jusqu'à atteindre une longueur d'environ trois kilomètres et une profondeur d'environ treize mètres. Ces modifications permirent aux navires marchands et aux transports de passagers de pénétrer librement dans la rade.

Gare du port (3)

Durant la journée, le quartier du port vit au rythme des travailleurs et résonne du bruit des affaires. Le son des cornes de brume et les cris des dockers emplissent l'air. Au milieu de cet environnement tout entier dédié au travail se trouve un oasis urbain connu sous le nom de Gare du port. À partir de ce parc verdoyant, planté de palmiers aux épais feuillages, les visiteurs peuvent se détendre, éviter le vacarme laborieux et apprécier la brise atlantique. C'est un endroit apprécié dans lequel se déroulent de nombreux repas en extérieur et également un excellent lieu pour conclure des transactions clandestines. Sa position proche du port permet à des hommes d'affaires moins qu'honnêtes d'organiser des importations et des exportations de marchandises moins-que-légales.

Port de Pêche (4)

Derrière les quais accueillant les navires de passagers et les navires cargo rangés à leurs



côtés se trouve le marché au poisson de Casablanca. Près des quais des pêcheurs se trouve un marché en plein air qui accueille tous ceux qui, du citoyen moyen au chef de restaurant chic, viennent s'approvisionner en poisson frais. Le marché est toujours en effervescence tandis que les clients s'ébrouent pour chercher à dénicher la meilleure prise du jour.

Quartier Habous

La politique du protectorat français qui consistait à attirer de plus en plus d'Européens au Maroc apporta avec elle les problèmes liés au logement. En tant que capitale économique du pays, Casablanca fut la ville qui souffrit le plus de cette situation. Des dizaines de milliers de personnes affluèrent, obligeant le gouvernement du protectorat à agrandir rapidement la ville. Bien qu'il n'entre pas dans les plans du résident général d'assimiler la culture marocaine, des efforts furent néanmoins faits pour tenter de marier des styles architecturaux prisés par les Européens aux éléments marocains traditionnels. Comme à Rabat, les quartiers les plus récents furent crées dans un mélange unique de styles architecturaux arabes, mauresques, classiques et Art déco. L'apparence générale, bien que n'étant pas représentative de l'architecture marocaine traditionnelle, était certainement un spectacle fascinant, avec ses bâtiments stylisés et ses façades extravagantes.

Naturellement, le coût des logements dans le quartier Habous n'était habituellement pas dans les moyens de l'autochtone marocain moyen. Celui-ci se repliait plutôt vers les nouveaux bidonvilles qui s'étendaient au-delà des limites du quartier et accueillaient les ouvriers des usines et les mineurs. Dans le quartier se trouvaient des appartements et des maisons privées de taille variable, et à des prix très variés, allant de modeste à indécent. Bien que la majorité des habitants du quartier Habous fût franco-marocaine, une poignée de marchands marocains s'était également convertis à ce nouveau style de vie.

Les investigateurs qui visiteront ce quartier de Casablanca remarqueront tout de suite les bâtiments magnifiques, qu'ils soient municipaux ou privés, la présence renforcée des forces de l'ordre et les nombreux restaurants, night-clubs et cafés alignés le long des rues larges. Le langage parlé le plus couramment dans ce quartier est le français.

Banque de Casablanca (5)

La Banque de Casablanca fut achevée en 1922. Ses extérieurs possèdent des motifs arabes qui se mélangent avec des colonnes de style néo-roman. Bien que la façade donne l'impression que la banque s'adresse à tous les habitants de la ville, elle fut bâtie et conçue plus particulièrement pour les Franco-marocains. Entreposés dans les impressionnants sous-sols de la banque se trouvent de grosses sommes d'argent et une collection importante de bijoux. La surveillance de ce bâtiment est prioritaire aux yeux du préfet de police, celui-ci recevant en retour de généreuses contributions pour sa protection zélée de la banque.

Palais Royal (6)

Nombre de grandes villes du Maroc possèdent une résidence destinée au Sultan. Ces palais sont habituellement construits au sein des nouveaux quartiers des villes, où l'espace est disponible, et ils sont entourés par les nombreux bâtiments officiels. Le Palais Royal de Casablanca fut achevé en 1920 et c'est l'une des demeures les plus opulentes du Sultan. Le grand palais est dissimulé du regard des curieux par des murs imposants blanchis à la chaux. Il est de plus gardé jour et nuit. En de rares occasions, le palais est ouvert aux visites et révèle ses riches et luxueux inté-

rieurs aux yeux du monde. En de telles occasions, les photographies sont interdites. En conséquence, un marché noir rentable concernant les photos des palais royaux s'est installé. Des investigateurs assez hardis pour effectuer quelques clichés à la sauvette de la demeure du sultan pourront les vendre à des Européens et réaliser un bénéfice substantiel. L'amende s'ils sont pris en train de photographier est de 100 francs et s'accompagne de dix jours d'incarcération.

Préfectures (bâtiments gouvernementaux)

Comme à Rabat, la préfecture est le siège de la politique pour toutes les affaires officielles mis à part celles qui concernent le respect de la loi..Des cours verdoyantes bordées de palmiers entourent cette série de bâtiments de style Art-déco marocain. Au cours des années 1920, ces bâtiments sont toujours en construction et ne seront achevés qu'en 1937. En conséquence, les organes de fonctionnement du gouvernement local ont tendance à passer d'un bâtiment à un autre au fur à mesure de l'achèvement des constructions. Dans la préfecture, les investigateurs pourront trouver des documents fonciers, des permis de travail, des transactions immobilières, des actes de vente, des dépôts de plainte, des permis d'import-export et d'innombrables autres documents civiques.

Le Palais de Justice (7)

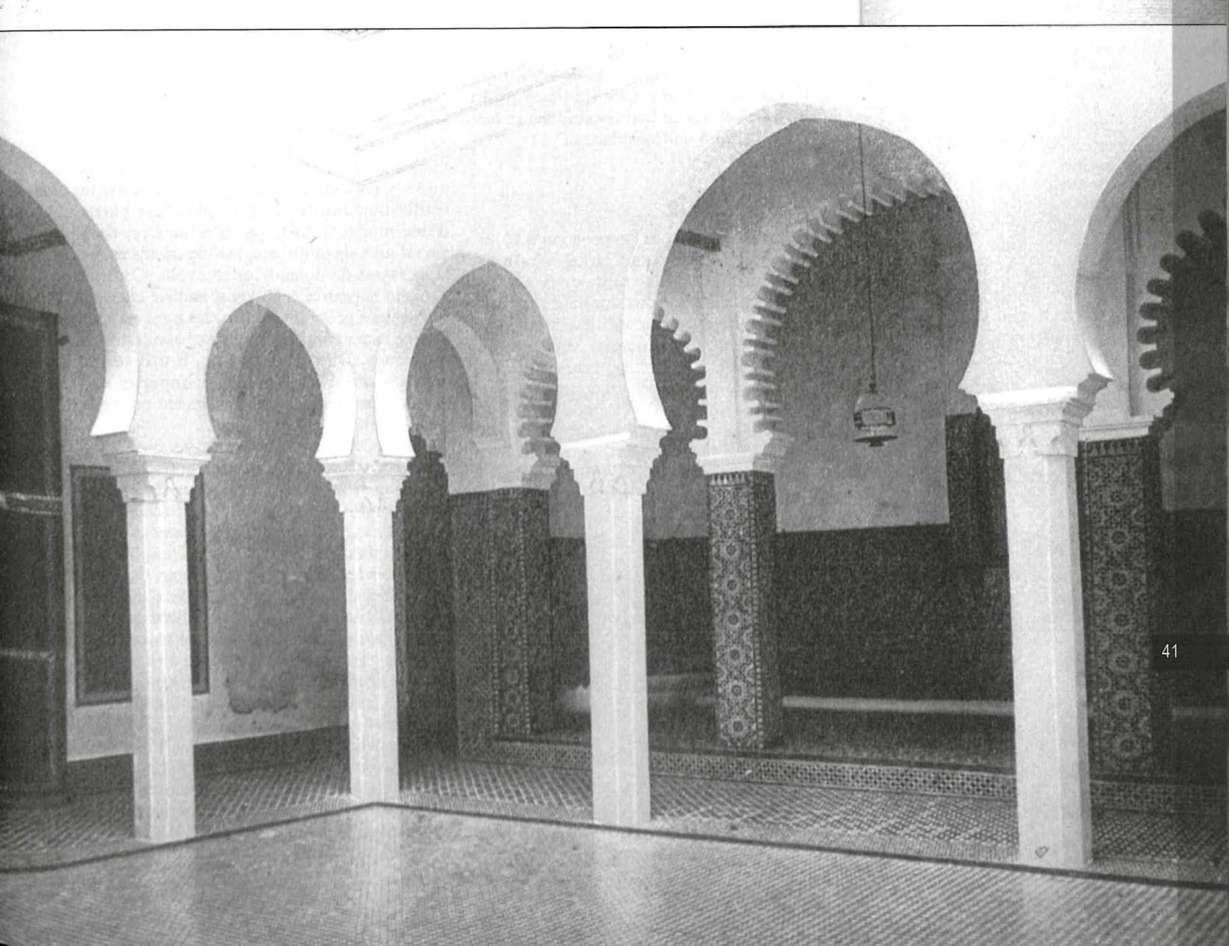
L'un des premiers bâtiments à avoir été terminé dans le complexe de la préfecture fut le palais de justice. C'est là que la justice du protectorat est promptement appliquée pour maintenir l'ordre et l'obéissance civile dans Casablanca. Même si le Sultan a effectué certaines nominations, la majorité des officiels a été nommée par le gouvernement du protectorat français.

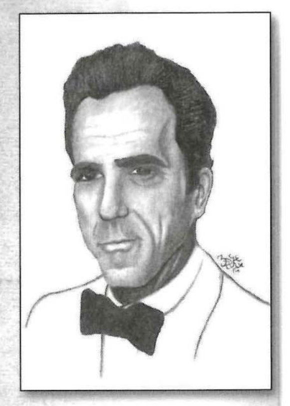
Le Consulat de France (8)

Depuis 1916, le consulat de France se trouve dans le complexe de la préfecture, entouré d'un jardin tropical luxuriant. En 1938, une statue en hommage au premier résident général, Marshal Lyautey, fut érigée sur le parvis du consulat. Elle demeura à cet endroit comme un symbole de la domination française jusqu'à l'indépendance du Maroc dans les années 1950.

Le parc de la Ligue des États Arabes

Comme un signe de bonne volonté et de coopération, le parc de la Ligue des États Arabes





Rick Conner

41 ans, Expatrié américain

APP	17	Prestance	85 %
CON	14	Endurance	70 %
DEX	12	Agilité	60 %
FOR	15	Puissance	75 %
TAI	13	Corpulence	65 %
ÉDU	12	Connaissance	60 %
INT	16	Intuition	80 %
POU	14	Volonté	70 %

Valeurs dérivées

Impact	2
Points de Vie	14
Santé Mental	70

Compétences

Art	
- boisson	44 %
- jeu	67 %
Athlétisme	45 %
Baratin	51 %
Conduire	48 %
Contrefaçon	54 %
Discrétion	39 %
Dissimuler	38 %
Écouter	47 %
Navigation	35 %
Négociation	29 %
Piloter	
- bateau	32 %
Se cacher	30 %
Trouver Objet Caché 50 %	

Langue

Français	46 %
Arabe	40 %

Attaques

Poings 57 %
Pistolet cal.45 47 % dégâts 1D10+2

se trouve non loin de la préfecture. Il s'agit d'un autre oasis urbain de Casablanca. Des étendues d'herbe verdoyantes, des palmiers et des fontaines constellent ce parc public d'une taille considérable. Des charmeurs de serpent, des musiciens et des cafés en plein air divertissent les visiteurs. Le parc était l'un des endroits préférés de nombreux dignitaires étrangers, leur présence militant pour l'unité de l'Afrique du Nord et de l'Europe.

Hôpitaux

L'afflux massif de personnes à Casablanca incita le gouvernement à mettre rapidement en place un système de santé capable de gérer cette expansion galopante et de limiter ainsi les épidémies. Dans ce parc médical se trouvent quelques hôpitaux et un personnel comprenant des centaines de docteurs français et marocains, même si la majorité est constituée de Français ou Franco-marocains. Pendant les années 1920, de nombreuses structures sont encore en cours de construction. Les visiteurs qui ont des relations influentes sont les plus à même de se voir assurer une prise en charge rapide. Dans ce quartier se trouvent aussi la morgue de la ville et les bureaux du médecin légiste.

Le quartier d'Anfa

Bien qu'encore en construction dans les années 1920, le quartier d'Anfa, situé dans la partie nord-est de la ville, était déjà devenu l'un des quartiers qui attirait le plus l'attention. Des maisons extravagantes, des restaurants hors de prix et des hôtels somptueux furent bâtis dans ce quartier pour satisfaire les besoins de bon nombre des riches hommes d'affaire de Casablanca.

L'Hôtel d'Anfa

Quelquefois désigné sous l'appellation d'Hôtel des Rois et des Présidents, l'Hôtel d'Anfa est strictement réservé à la crème de la crème. Cet hôtel de classe internationale pratique des prix que beaucoup considéreraient plus en rapport avec des rançons. Malgré cela, ceux qui peuvent s'offrir les services de cet hôtel extravagant seront enchantés par la qualité du logement et des services proposés. Seules les personnes dont les fonds sont suffisants pour réserver dans un hôtel sans connaître au préalable le prix de la chambre peuvent s'offrir une nuit ici. Des investigateurs ayant désespérément besoin de dilapider leur argent doivent effectuer un jet de Crédit et obtenir une réussite spéciale pour pouvoir réserver une chambre dans cet établissement. Toutefois, des personnages éclairés pourront tenter d'amadouer un membre du personnel pour être autorisé à entrer provisoirement, ou encore contacter une personnalité importante qui réside dans l'hôtel.

Cabaret Casablanca

Ce night-club chic est l'un des points chauds de la ville pour les personnes membres des élites influentes et pleines d'avenir. Sa réputation de bon restaurant est connue jusqu'à Rabat. À peine moins renommée que la qualité de sa cuisine est sa réputation d'endroit où se divertir. C'est à coup sûr le seul night club du Maroc à accueillir un groupe de jazz américain. Toute la nuit, les personnes venues dîner dans cet établissement chic sont traitées comme des membres de la famille royale, ce que beaucoup sont effectivement, et profitent de la musique, des chants, ainsi que des plats recherchés et des boissons alcoolisées de qualité.

Une autre attraction existe également, cachée derrière le bâtiment. Dans une pièce située à l'arrière se trouve un véritable casino proposant de nombreuses de tables de poker, doté d'une roulette, de tables de black-jack et de quasiment toute autre forme de divertissement ruineux. Pénétrer dans cette partie du cabaret est soumis à l'approbation du responsable du soir. Des investigateurs inconnus de celui-ci devront obtenir une réussite spéciale lors d'un jet de Baratin ou présenter une carte de visite ou une lettre de recommandation d'un marocain influent.

Une fois dans le casino, les personnages pourront se mêler à l'assistance et exercer leurs talents pratique artistique (Jeu) ou Jeu. Si les investigateurs ne possèdent pas ces compétences, le gardien pourra leur donner une base de 25 %. Des investigateurs qui pourraient être habitués aux paris sans avoir la compétence peuvent obtenir des scores plus élevés. Le gardien appréciera la situation en fonction de chaque personnage.

Rick Conner

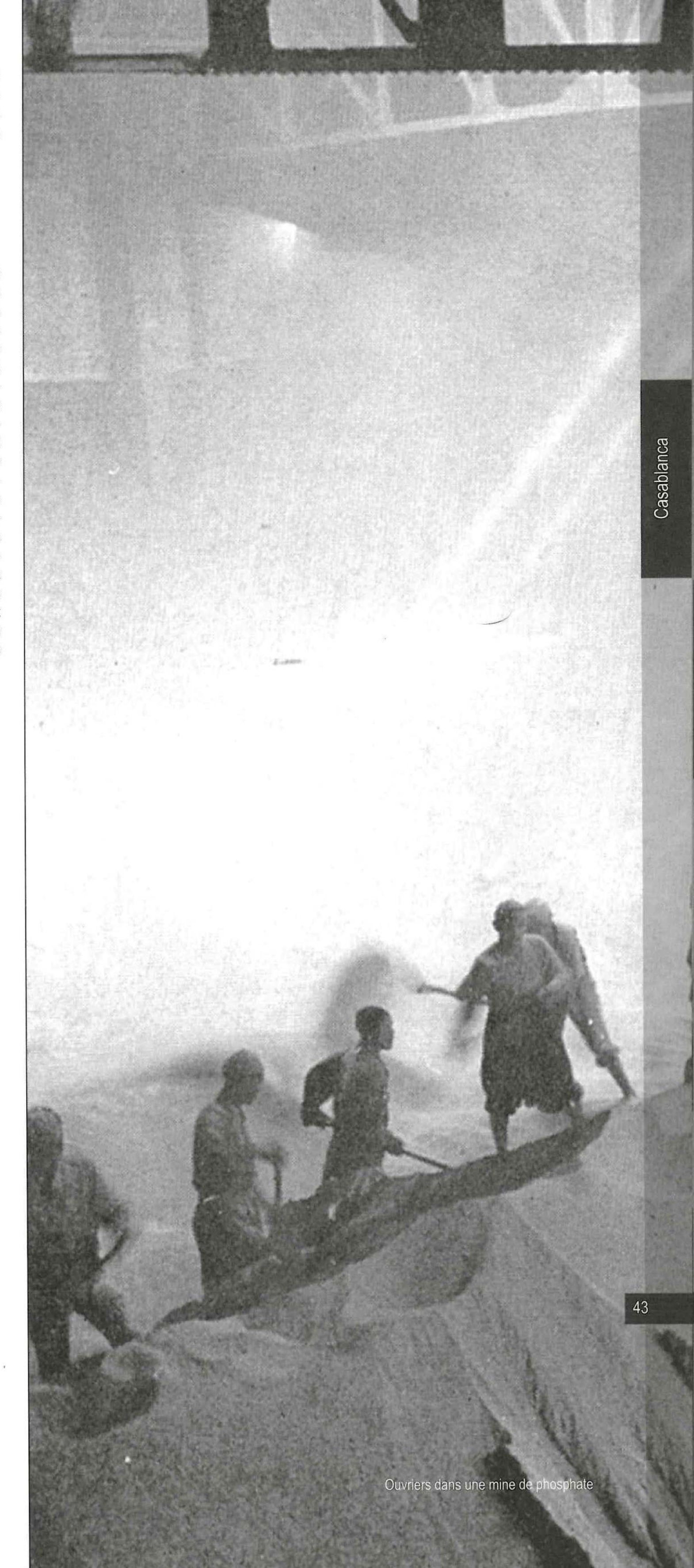
Rick Conner est un homme à la peau hâlée, qui quitta les États-Unis après la première guerre mondiale pour s'établir en Afrique du nord. Il avait pris part à l'effort de guerre, mais a été très déçu par les luttes politiques que les nations engagèrent en ignorant le conflit humain. Ne voulant plus faire partie d'une machine politique dominatrice, Rick devint un « agent du peuple », du moins est-ce là sa façon de considérer son rôle. Comme pendant la première guerre mondiale et celles qui avaient précédé, Rick vit les pays exercer leur puissance impérialiste pour assujettir les indigènes. Depuis le Maroc, il utilise ses contacts aux États-Unis pour importer des armes pour les tribus qui se rebellent contre le gouvernement.

En toutes choses, Rick est suave, mais sans raffinement aucun. Il est grand et bien bâti. Il parle franchement et n'aime pas les faux-semblants, sauf si leur utilisation l'empêche d'être arrêté. Les investigateurs qui tentent d'engager Rick dans des conversations compliquées ont toutes les chances de le rebuter. Ou bien pourrait-il dire simplement : « Si vous avez quelqu'chose à dire, dites-le et finissons-en ». Des investigateurs désireux de nouer des contacts clandestins ou d'éviter d'être repérés par les agents du gouvernement pourront trouver en Rick un contact très utile. Avec sa recommandation, Amin de Rabat réservera un accueil franc aux investigateurs. En le prévenant deux jours à l'avance, Rick pourra trouver de faux passeports et de faux papiers du gouvernement pour les investigateurs, si tant est que le prix qu'ils offrent soit correct. La meilleure façon de gagner les faveurs de

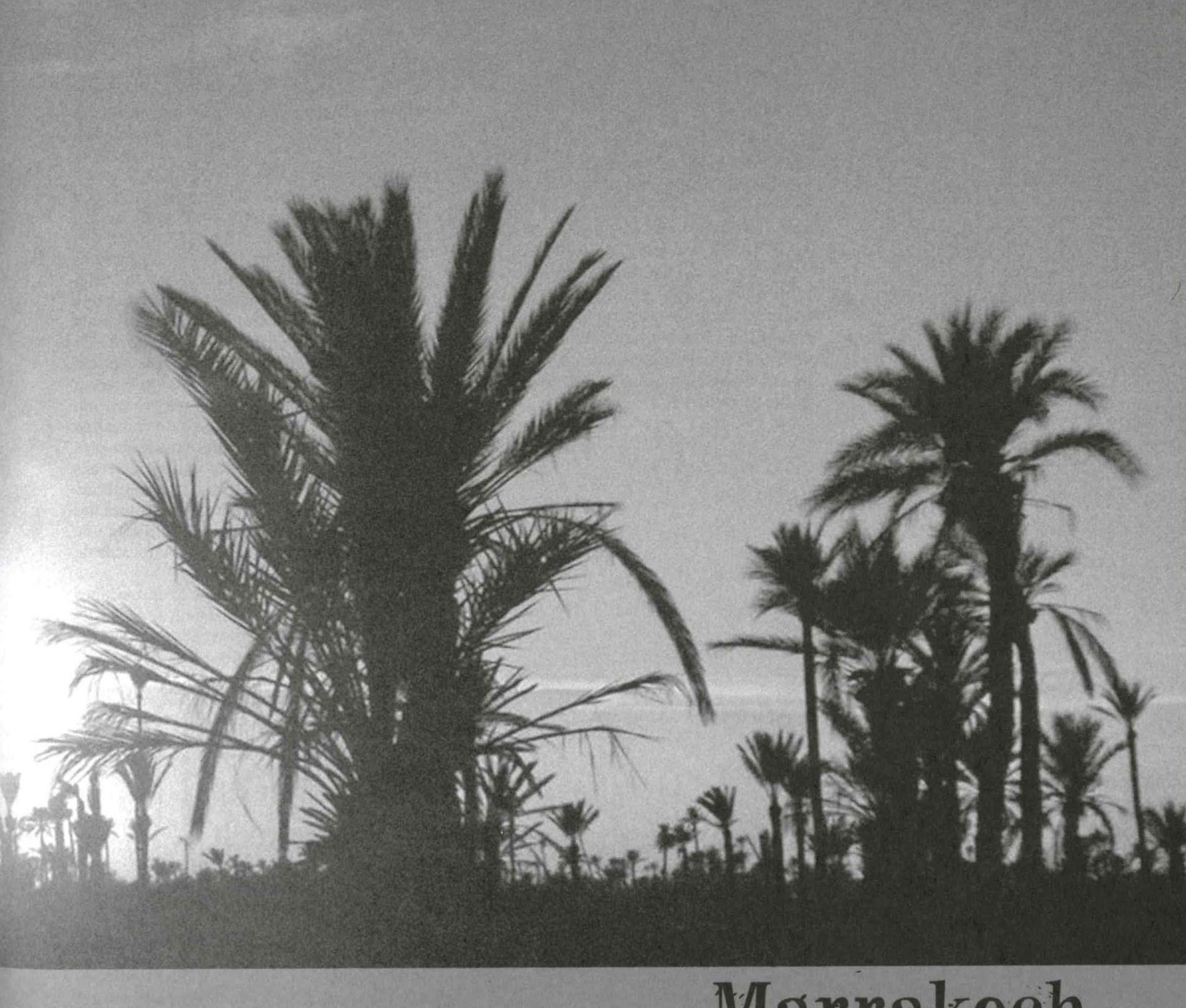
Rick est de le battre au poker. Il ne fait pas confiance à ceux qui lui payent un verre sans le connaître. Et si un personnage est un bon joueur de cartes : « Alors toi t'es soit un bon menteur, soit un gars honnête ».

Le Nord industriel

Bien que le centre de Casablanca ait adopté une apparence moderne et soignée dans les années 1920, la ville reste l'une des villes industrielles principales du pays. Le long des limites ouest et sud-ouest de la ville se trouve un grand complexe industriel crasseux qui contribue à l'essentiel de l'économie marocaine. Même si les grandes étendues de terre marocaine sont plus particulièrement adaptées à l'agriculture, le pays dépendait énormément des riches mines de phosphate du Maroc avant que le gouvernement du protectorat français n'importe un grand nombre de colons fermiers. Les mines et les raffineries, dans lesquelles peinent des travailleurs sous-payés et exposés aux dangers liés à l'extraction du phosphate, se côtoient le long du Nord industriel. De bien des façons, dans les années 1920, les Marocains de souche étaient toujours utilisés comme le faisaient les Romains autrefois : comme des esclaves, des bêtes de somme travaillant dans les mines.


Ouvriers dans une mine de phosphate





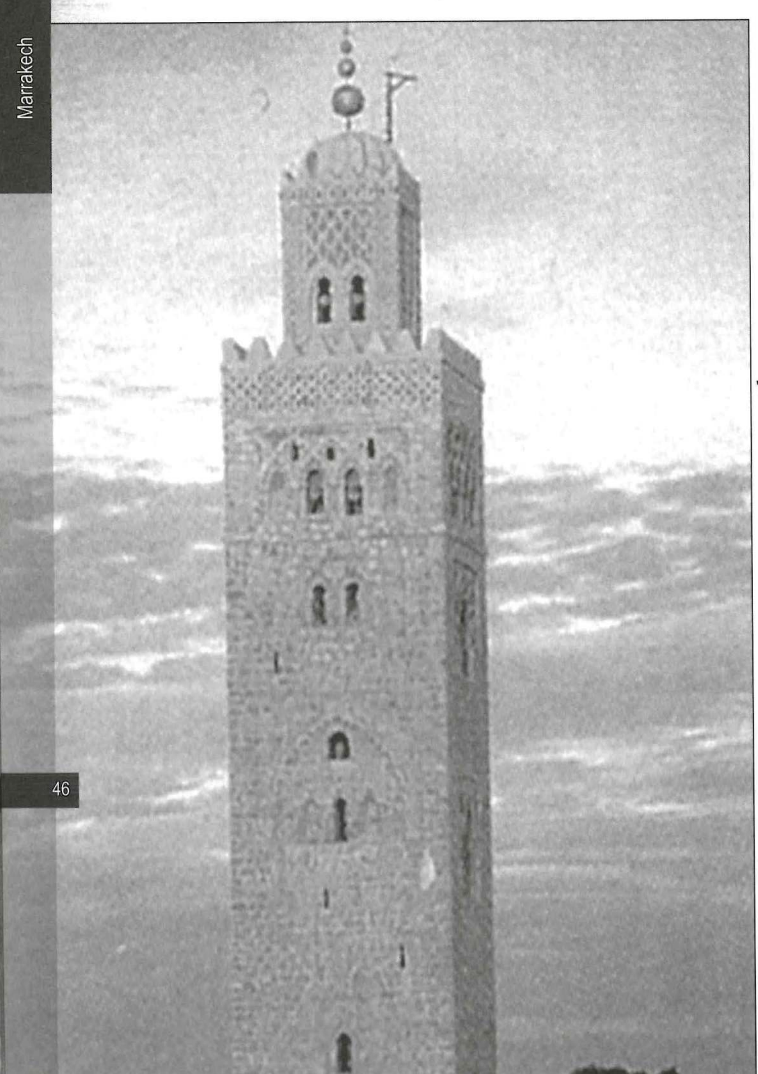
Marrakech

Chapitre 4

Marrakech

Le Joyau du Maroc

Après Casablanca, Marrakech est la deuxième ville la plus peuplée du Maroc au début des années 1920. La ville fut fondée en 1062, formant sa propre cité état sous le règne des Almoravides. Appartenant aux tribus berbères de la région saharienne, les Almoravides étaient des moines-guerriers pour qui Marrakech était le point de départ d'un empire qui s'étendait jusqu'au nord du Maroc et jusqu'à Alger. Au cours des siècles qui suivirent, d'autres conquérants revendiquèrent la cité phare des Almoravides.

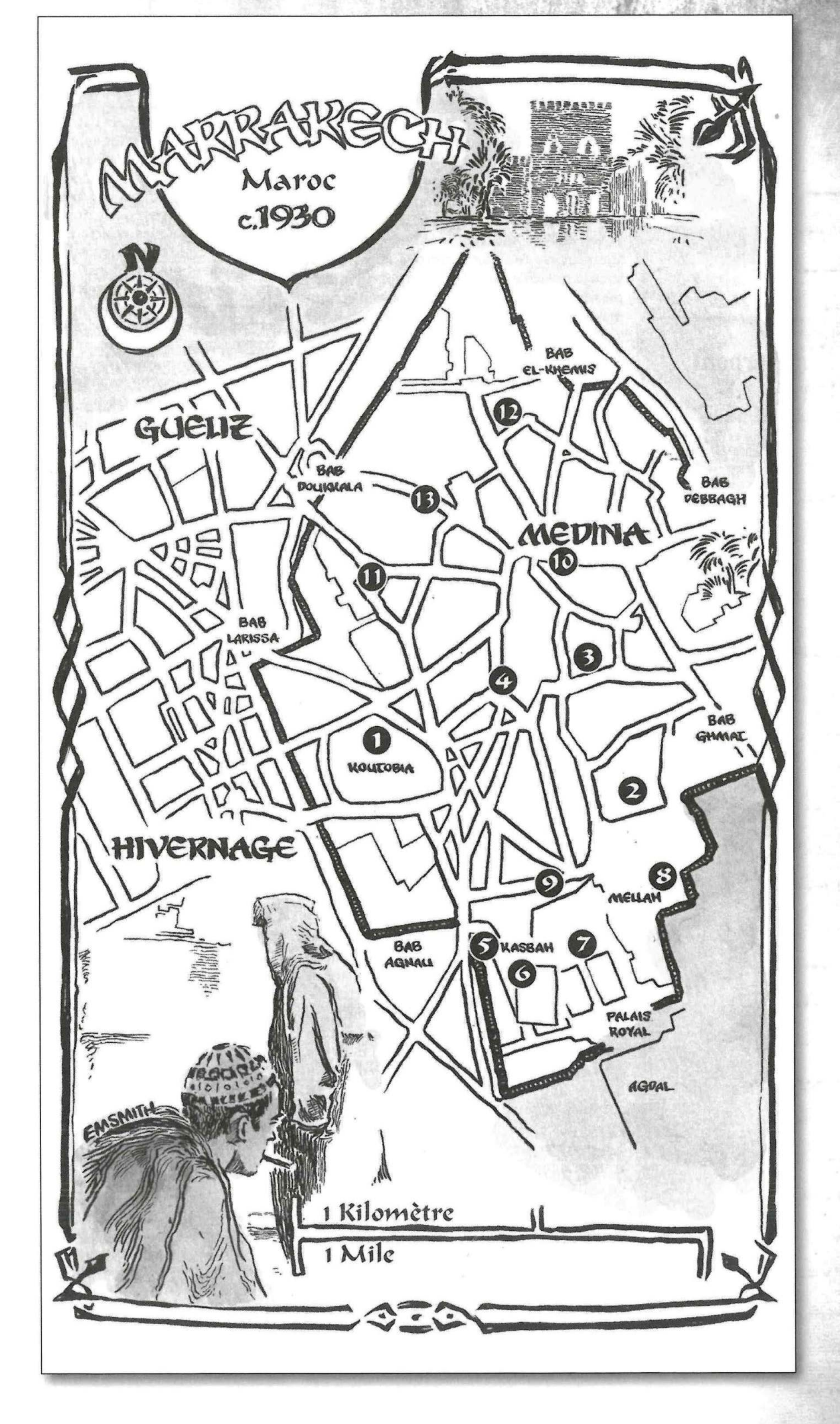


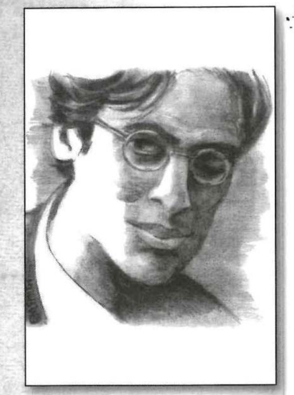
Au cours des ans, Marrakech s'est développée, attirant des populations par ses bâtiments imposants et sa myriade de souks au cœur de la médina. Au 12ème siècle, Ali Ben Youssef érigea des murailles autour de la cité originelle et embaucha des artisans pour bâtir une grande mosquée et un palais, dans ce qui était encore la capitale de l'empire des Almoravides. Dans les années 1920, les remparts massifs entourent encore la ville, atteignant des hauteurs de dix mètres et une épaisseur bien souvent supérieure à deux mètres. Environ dix-neuf kilomètres de murailles encerclent la ville séculaire. Au sein des remparts se trouvent quelques quartiers et bâtiments populaires. Toutefois, le protectorat français étendit la ville à l'ouest de la médina originelle et créa un assortiment urbain plus européen et adapté aux contraintes modernes du logement, de l'emploi et du commerce. Dans les années 1930, les anciennes murailles défensives de la ville ressemblaient plus à une barrière de séparation entre les Marocains de souche et les colons européens.
Comme pour les autres nouvelles constructions du Maroc, les français favorisèrent la construction de bâtiments mêlant styles Art déco et néo-mauresque. Les arches et les jardins clôturés y sont populaires, mais les arrangements intérieurs à l'occidentale sont fréquents dans les quartiers les plus récents de la ville.

Les quartiers de Marrakech

La médina

Comme pour de nombreuses villes traditionnelles du Maroc, la médina est le site central de la vie et de l'histoire de la ville. Les bâtiments aux teintes rosées et brunes se démarquent du blanc brillant de la vieille médina de Casablanca, mais conservent le même style architectural. Les rues sont labyrinthiques, surpeuplées, et quelquefois dangereuses. Au cours des siècles, de nouvelles sections ont été rajoutées, créant quelques nouveaux quartiers. Toutefois, le quartier de la médina comprend toujours un nombre habituels de palais, de mosquées et de maisons cossues. Les siècles de conflit ont dilaté les quartiers de Marrakech, écrasant peut-être la médina originelle. Mais les murs extérieurs ont en retour consolidé les différentes sections, créant ainsi l'une des plus grandes et plus anciennes villes du Maroc à la fin des années 1920.


MARRAKECH
Maroc
c.1930
GUELIZ
BAB EL-KHEMIS
BAB DOUKKALA
BAB DEBBAGH
MEDINA
BAB LARISSA
KOUTOBIA
BAB GHMAT
HIVERNAGE
MELLAH
KASBAH
BAB AGNAU
PALAIS ROYAL
AGDAL
EMSMITH
1 Kilomètre
1 Mile
1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13



Perrin Pierpont Millard

38 ans, conservateur économe

APP	09	Prestance	45 %
CON	12	Endurance	60 %
DEX	10	Agilité	50 %
FOR	12	Puissance	60 %
TAI	13	Corpulence	65 %
ÉDU	14	Connaissance	70 %
INT	07	Intuition	35 %
POU	08	Volonté	40 %

Valeurs dérivées

Impact	2
Points de Vie	13
Santé Mentale	27

Compétences

Archéologie	44 %
Art	
- Joaillerie	68 %
- Poterie	41 %
- Tapis	56 %
Baratin	34 %
Crédit	28 %
Écouter	5 %
Histoire	32 %
Négociation	78 %

Langues

Français	44 %

La Mosquée de Koutoubia (1)

Trônant de toute sa hauteur au cœur de la médina se trouve la mosquée de Koutoubia. Lorsque des images de Marrakech parviennent au monde moderne, elles comportent habituellement le minaret de cette mosquée, surplombant la ville. C'est le bâtiment le plus élevé de Marrakech, et il est visible à des kilomètres à la ronde.

Construite entre 1161 et 1165, la mosquée fut érigée par le sultan almohade Abd El Moumen pour célébrer la défaite des Amoravides. La somptueuse tour fut terminée après 1184, sous le règne de Yacoub el-Mansour. Bâtie en pierre de la région, dans un style hispano-mauresque, la tour possède une teinte rosée, et s'élève à plus de 70 mètres.

Le Palais Bahia (2)

Le palais Bahia est situé dans la médina, non loin du musée Dar Si Said, qui est également un palais. Comme beaucoup de villes marocaines, Marrakech est dotée de nombreux palais. Au cours des siècles, différents dirigeants les firent construire en honneur et en mémoire d'événements particuliers, de personnes ou de guerres. Ce palais-ci, dont le nom signifie « palais du favori » a été construit à la fin du 19ème siècle. Le premier bâtiment a été commandé par Si Moussa, vizir du sultan Sidi Mohammed ben Abderahman, puis le fils de Moussa, Ba Ahmed, vizir de Moulay Abdelaziz, ajouta de nouveaux éléments des années plus tard.

En raison de cet écart de quelques années entre les phases de construction, le palais comporte deux parties distinctes. L'édifice originel comporte plusieurs bâtiments qui entourent une magnifique cour de marbre. Des cyprès, des orangers et du jasmin sont plantés dans le jardin qui s'étend tout autour. Deux grands bassins en forme d'étoile ajoutent à la majesté de l'ensemble.

L'agrandissement décidé par Ba Ahmed augmenta considérablement la taille de l'édifice, en faisant cure de l'architecture de l'ensemble. Le résultat fait que cette bâtisse semble être en réalité constituée de deux unités différentes. La section ajoutée par Ahmed est immense et luxueuse. Des appartements additionnels furent créés, chacun donnant sur la nouvelle cour et les nouveaux jardins plantés de nombreux arbres. Ahmed étant de forte corpulence, tous les nouveaux appartements furent placés de plain-pied pour permettre à son propriétaire de s'y déplacer aisément. La cour principale est pavée de marbre et ornée de carreaux *zellij*. Trois fontaines en forme de bols projettent leurs jets d'eau vers le ciel, et des colonnes cannelées et décorées, surmontées d'une toiture de tuile, flanquent l'endroit. L'intérieur est tout aussi grandiose, avec ses meubles de bois exotique, ses nombreux tapis et ses autres décorations, dont ses mosaïques représentant les différents visages des concubines d'Ahmed. Pendant le protectorat, le palais était la résidence habituelle du français Marshal Lyautey (1912-1925).

Le musée Dar Si Saïd (3)

Le palais bâti par Si Saïd ben Moussa dans les années 1800 existe dans les années 1920 sous la forme de quartiers d'habitations, servant là la fonction pour laquelle il avait été construit. Après 1932, le bâtiment fut transformé en musée, prenant appui sur la grande collection qui se trouvait déjà dans le palais et ajoutant à celle-ci des éléments issus d'une politique d'acquisition agressive. Des investigateurs qui possèdent des objets rares, précieux ou uniques pourront les vendre au musée sans que trop de questions indiscrètes ne leur soient posées. Si les objets sont d'origine marocaine, le conservateur du musée les négociera au prix le plus bas possible, et terminera la conversation par des commentaires acerbes sur les occidentaux qui pillent les antiquités franco-marocaines. Il s'empressera ensuite de dénoncer les voleurs aux autorités. Le conservateur du musée est un négociateur averti et gagne un bonus de 20 % sur son score de base de Négociation pour les affaires ayant trait au musée. La menace d'une possible punition devrait de plus inquiéter les investigateurs.

Le Musée

Le bâtiment principal de deux étages est entouré de murs, et bordé par un jardin luxuriant. L'entrée principale est gardée jour et nuit. La grande fontaine ainsi que le pavillon principal sont visibles depuis le portail d'entrée de fer forgé. Le palais est bâti en pierre et en bois, orné de carrelages zellij, de dômes de bois et de murs peints avec goût. Avant d'être transformé en musée, le palais accueillait divers membres de la royauté marocaine ou le gouvernement lui-même. Occasionnellement, des personnalités étrangères importantes étaient autorisées à séjourner dans le palais, mais elles y étaient toujours sous étroite surveillance.

La collection (après 1932)

Les objets d'arts contenus dans le musée sont nombreux et incluent de la joaillerie venant de différentes parties du pays, des costumes marocains traditionnels, des céramiques, des portes sculptées, des tapis aux motifs complexes, des coffres décorés, différentes armes et une immense variété d'objets historiques. Nombre de ces objets se trouvaient déjà dans le palais avant 1932. Le gardien est libre de choisir ce qu'il en est de ces objets. Après l'établissement du musée, toute la collection fut mise sous clé et préservée du public. Dans les années 1920, les personnes qui résidaient dans le palais étaient libres de toucher et d'examiner tout objet se trouvant dans le palais, sous réserve que cela soit fait dans le respect des coutumes locales.

La Place Jemma El-Fna (4)

Dans la partie nord-ouest du quartier de la médina se trouve la place historique appelée

Place Jemma el Fna. Depuis des siècles, cette grande place est l'emblème de Marrakech. Dans les années 1920 et 1930, la foule se presse pour acheter de la nourriture provenant des grills en plein air. La saveur des épices envahit l'air, et se mélange aux odeurs de fruits frais, d'eau, de thé sucré et de pains exotiques, qui sont parmi les nombreuses denrées que l'on peut acquérir ici. On y trouve, couverts par des bâches de tissu, des carrioles remplies d'oranges, de citrons, de citrons verts, d'olives et de quasiment n'importe quel fruit que l'on peut trouver dans la région. La place est si animée que la plupart des marchands continuent de vendre leurs articles tard dans la nuit, à la lumière d'une lampe à huile. Le mélange continu des voix, des chansons et des rires font de cette place l'un des endroits les plus animés de Marrakech. On y trouve aussi, dans la fumée des grills des gargotiers, des danseurs, des diseuses de bonne aventure, des charmeurs de serpents, des musiciens, des conteurs et en règle générale tout ce qui peut être imaginé... ou pas.

Bien sur, la place possède une histoire sombre. La fonction première de cet endroit était de servir aux exécutions publiques. Des groupes de trente criminels et même davantage étaient souvent décapités sur la place. Après l'exécution, les têtes étaient parfois conservées dans la saumure et exposées à la vue de tous aux portes de la ville. Cette pratique cessa au 19ème siècle. Toutefois, en raison des milliers de morts qui sont survenues ici, le tissu psychique de la place est souillé par les énergies éthérées de ceux qui furent exécutés. Des investigateurs possédant un score de 20 % en Occultisme ou en Mythe de Cthulhu devront effectuer un jet sous Volonté + 10 % lorsqu'ils pénétreront dans la place. Un jet réussi indiquera que l'investigateur subit l'expérience pénible d'être décapité comme l'a subie l'un des exécutés dans le passé. S'il le souhaite, le Gardien peut effectuer ce jet en secret.

Visions du passé

Les investigateurs à qui les énergies latentes des morts font ressentir des visions devront effectuer un jet de Connaissance. Un succès forcera l'investigateur à effectuer un jet de SAN. Un échec à ce jet causera la perte d'1D4 points de SAN. Un jet réussi fera simplement sombrer l'investigateur dans l'inconscience pendant 1D3 rounds. Lorsqu'il se réveillera, il n'aura gardé aucun souvenir de cette expérience.

Pour ceux qui s'en souviendront, le gardien devra imaginer les derniers instants de la vie d'un criminel donné avant son exécution. Décrivez la vue et les bruits de la foule tout autour, la chute de la hache et les quelques secondes après que la tête ne soit tombée, car il est dit que la tête d'un homme reste consciente durant une poignée de secondes après qu'elle ait quitté le reste du corps. Cela signifie que la tête séparée du corps pourra voir la foule s'exclamer tandis qu'elle est présentée aux spectateurs. De telles visions sont tout à fait claires et d'autant plus douloureuses. Elles pourraient infliger des séquelles physiques à l'investigateur, comprenant torticolis, mal de nuque, maux de crâne, nausées, suées et une aversion générale envers la place. Cet événement traumatisant peut être utilisé par le Gardien pour amener les investigateurs à prendre part à des aventures, leur fournir des indices historiques, ou les inciter à éviter la place et Marrakech elle-même.

Double Vue dans L'Appel de Cthulhu Pulp

Pour les investigateurs qui possèdent le trait « double vue », aucun jet n'est nécessaire. Ces investigateurs sont suffisamment sensibles pour expérimenter les visions infligées par les morts chaque fois qu'ils se rendent sur la place. Ces visions sont puissantes, et coûtent 1/1D4 SAN.

Le quartier Kasbah

Les tombeaux saadiens (5)

Une nécropole de plusieurs sortes a existé à Marrakech pendant plusieurs siècles. Depuis le 12ème siècle, un endroit dévolu aux morts a fait partie de la ville. La structure était moins importante durant le 12ème siècle, mais s'est développé pour devenir ce qui est communément appelé les tombeaux saadiens au 16ème siècle. Même quand la cité tombait, et que le pouvoir échoyait entre les mains d'un nouveau dirigeant, la nécropole et les morts étaient toujours respectés. Même Moulay Ismail, qui souhaitait éliminer toutes les réminiscences des occupations précédentes, ne détruisit pas les tombes saadiennes. Il érigea même un mur autour de l'entrée pour protéger les dépouilles. Le site resta dans cet état jusqu'en 1917, lorsque le mur fut retiré et que les remarquables tombes furent ouvertes au public.

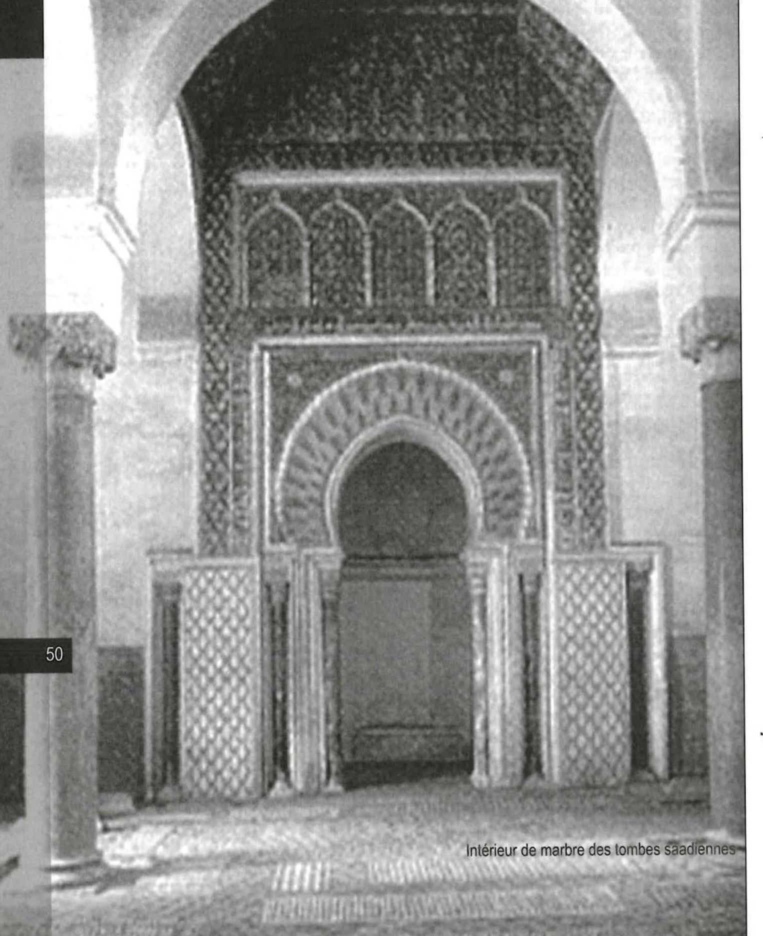
La disposition générale des tombes consiste en deux mausolées principaux, possédant tous deux des jardins couverts de fleurs, symbolisant le paradis d'Allah. Les mausolées principaux sont ceux d'Ahmed el-Mansour (1578 -1603). Ils sont composés de trois chambres funéraires, la première étant une salle de prière soutenue par des colonnes de marbre. La salle centrale possède une coupole d'où pendent des stalactites, d'architectures hispano-mauresque. Les stalactites sont en cèdre sculpté, décorées de feuilles d'or, et douze colonnes de marbre supportent le plafond de l'imposant dôme. Finalement, la tombe d'Ahmed el-Mansour occupe le centre de la pièce. À ses côtés se trouvent certains de ses successeurs. Les tombes sont en marbre, gravées d'inscriptions en arabesques citant des passages du Coran et portent également une épitaphe. La troisième chambre est connue sous le nom de Hall des Trois Niches, et renferme les tombes des jeunes princes.

Le deuxième mausolée est en comparaison assez modeste. Il possède un hall de prière,

une salle primaire et deux loggias. Il s'agit de la chambre funéraire de Lalla Messaouda, la mère d'Ahmed el-Mansour. Sa tombe repose dans une niche en nid d'abeille.

Disséminés tout au long des planchers de carreaux décorés se trouvent plusieurs passages secrets. Au cours des siècles durant lesquels les tombes furent scellées, de nombreuses goules firent de ce lieu opulent leur demeure. Par peur ou respect, elles ne dérangèrent jamais les chambres funéraires, mais elles emportèrent les dépouilles dans les tunnels souterrains. Après que le mur eût été retiré de l'entrée condamnée, les goules furent forcées de se cacher durant la journée. Cependant, à la nuit, elles se glissent toujours par les passages dissimulés dans le sol, et accomplissent d'étranges rituels dans les chambres. Des investigateurs qui visitent les tombes sont susceptibles de remarquer des restes inhabituels de ces rituels s'ils réussissent un jet de Trouver Objet Caché. Seuls les investigateurs possédant au moins 1 % dans la compétence Mythe de Cthulhu peuvent tenter le jet de TOC, car ils sont les seuls à pouvoir avoir une vague compréhension de ce qu'ils perçoivent.

Ce que les goules font réellement est un mystère. Il existe des sorciers à Marrakech qui connaissent l'existence des goules. Il existe également diverses histoires et grimoires dans les collections privées et dans la bibliothèque du Palais el-Badi et au Musée Dar Si Said qui font mention de la présence de cette colonie. Le nombre de goules s'élève à plusieurs centaines, et quoiqu'elles aient fait leur demeure du vaste réseau de souterrains sous la nécropole, elles s'aventurent souvent dans la nature à la recherche de nourriture. Ce que les goules fabriquent est à l'appréciation du gardien. Une suggestion est qu'elles tentent de provoquer une épidémie de peste, espérant ainsi tuer la population toujours plus importante de Marrakech, et obtenir ainsi une abondance de nourriture.


Intérieur de marbre des tombes saadiennes

Bab Agnaou (6)

Dix-neuf kilomètres de murailles protègent la vieille médina. Autrefois, la kasbah était la forteresse originelle, et la médina s'étendait sous ses murs. Le temps, l'histoire et les guerres ont modifié ce postulat de départ. À présent, les vastes murailles entourent divers quartiers, et différentes portes ont été aménagées dans les remparts. Certaines sont plus décorées que d'autres, mais chacune possède son propre nom. Bab Agnaou était autrefois l'entrée principale du palais des Almhades, et il s'agit peut-être de la porte la plus décorée de toutes les portes de la médina.

Bab Agnaou se trouve derrière Bab el-Robb, une porte qui fait partie de l'enceinte extérieure, et qui est la principale porte défensive de la ville. Dans le passé, deux tours flanquaient Bab Agnaou. Celles-ci furent perdues il y a longtemps, mais l'architecture majestueuse et les décorations superbes de la porte sont toujours visibles. L'ouverture en soi est composée de plusieurs arcs, chacun gravé de motifs floraux et d'inscriptions.

Tufayl (7)

On sait peu de choses à Marrakech sur l'homme nommé Tufayl. On dit de lui qu'il vécut dans la ville toute sa vie durant, dans une maison qui appartenait à un prince au 12ème siècle. Néanmoins, les habitants de ce quartier ont le plus grand respect pour lui et pour le nom de sa famille. Quand le protectorat prit le pouvoir au Maroc, les officiels français à Marrakech s'intéressèrent naturellement à cette figure mystérieuse de la ville. Quoique quelques palais et musées possèdent des documents historiques, aucun renseignement utile n'a pu être glané sur Tufayl ou la famille Tufayl, autre que le fait qu'un fils de la famille Tufayl ait toujours possédé la maison et qu'il était toujours connu sous le simple nom de Tufayl (quelquefois Ibn Tufayl). Cependant, personne n'avait jamais décrit, dessiné ou peint aucun membre de la famille Tufayl. Une rumeur laissait entendre que la famille redoutait ces reproductions artificielles et estimait de la même façon que le regard des autres était dangereux pour l'âme.

La résidence des Tufayl

Construite en 1189, la demeure princière, dotée de 33 pièces, est laissée aux soins de nombreux serviteurs. Elle est protégée par un grand mur, qui entoure un jardin et une fon-


L'imposante entrée royale de Bab Agnaou

taine, et qui ne permet pas aux passants qui risquent un coup d'œil à l'intérieur de discerner grand chose. La bâtisse comprend trois niveaux, dont les deux premiers occupent toute la surface de l'habitation rectangulaire. Le troisième niveau, le plus haut, occupe seulement le quart de cette surface. Il est de forme carrée et situé au centre de l'édifice. On dit que Tufayl vit dans cette partie de la maison.
Onze serviteurs ont toujours été employés pour prendre soin du domaine, préparer les repas, s'approvisionner sur les souks, et s'occuper du public. Depuis que la famille Tufayl prit possession de la demeure au douzième siècle, les choses furent ainsi. Même les serviteurs, qui de génération en génération ont servi dans le domaine, n'ont jamais parlé ou même vu Tufayl. Tout du moins, aucun n'admet l'avoir fait.
Comme on pouvait l'attendre , l'intérieur de la demeure est meublée avec grand soin. L'élément le plus remarquable est l'importante collection de tapis et draperies. Tous portent des motifs marocains, et certains d'entre eux ont plusieurs centaines d'années. Il est souvent avancé que certains de ces tapis muraux sont de nature magique. Le seul moment où ils sont exposés au regard du public est la période où un serviteur en fait le nettoyage dans la cour. Y jeter un coup d'œil furtif exige alors des sommets de discrétion.

Le secret de Tufayl

Depuis le premier Tufayl, un seul et unique individu a en fait existé. Un homme vit depuis des siècles, reclus dans sa maison. Ou plutôt, il a caché son visage au public de façon à pouvoir se glisser hors de la maison sans être remarqué. Craignant que son soi-disant don d'immortalité puisse être remarqué au fil des innombrables années, il décida de rester caché, utilisant des déguisements quand c'était possible, se dissimulant fréquemment sous l'apparence d'un serviteur. Il craint que sa condition d'immortel puisse être considérée comme une possession démoniaque et que cela le fasse mettre à mort par décapitation, le seul moyen selon Tufayl de mettre fin à sa vie éternelle.
Tufayl acquit l'immortalité après avoir lancé un sortilège qu'il avait découvert cousu sur l'un des tapis dont il avait fait l'acquisition. Au douzième siècle, il était à la recherche d'un tapis mystique, qui permettait de réaliser des prodiges. Il n'en découvrit pas seulement un, mais mit la main sur plusieurs d'entre eux. Il les acheta tous, gagnant ainsi un mystérieux savoir. Les tapis et les soi-disant motifs abstraits qu'ils portaient étaient une façon de cacher un savoir ésotérique et de transmettre ce savoir à travers les ages. Une fois ce secret acquis, il devint un puissant sorcier. Il devint également un sorcier immortel.
En 1919, a voleur s'introduisit dans la demeure de Tufayl et vola l'un des tapis. Il s'agissait de la pièce la plus importante de la collection. Il comportait non seulement le rituel permettant de gagner l'immortalité, mais il était aussi le fétiche, la clé de l'immortalité. Bien que Tufayl eût été immortel, il ne continuait que tant que le tapis restait entier et en sa possession. Terrifié, il fouilla la ville à la recherche du voleur, prenant chaque jour de l'âge, mais plus vite qu'un simple mortel. Le temps le traquait. Lorsqu'il parvint à localiser le voleur, il ne signala pas le vol. Agir ainsi aurait été pure folie. Il laissa au contraire la vie au voleur, mais récupéra le tapis, emportant sa jeunesse avec lui. Ce fut là la revanche de Tufayl. Depuis ce jour, le voleur se morfond dans sa maison, vieux et décrépit au-delà de son âge. Malgré tout, il garde en lui le rêve de posséder à nouveau le tapis.

Les goules et Tufayl

Certains passages souterrains se trouvant dans le quartier rejoignent la demeure de Tufayl. Depuis plusieurs siècles, celui-ci a affaire aux goules. Il les invoqua grâce au savoir contenu par l'un de ses nombreux tapis. Même si les goules ne connaissent pas son secret, elles savent qu'il possède des talents ayant trait au

Tufayl

immortel, artiste caché

APP	11	Prestance	55 %
CON	12	Endurance	60 %
DEX	16	Agilité	80 %
FOR	12	Puissance	60 %
TAI	10	Corpulence	50 %
ÉDU	30	Connaissance	99 %
INT	16	Intuition	80 %
POU	18	Volonté	90 %

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de Vie	12* immortel
Santé Mentale	0

Compétences

Baratin	53 %
Bureaucratie	43 %
Crédit	78 %
Écouter	05 %
Histoire	71 %
Mythe de Cthulhu	16 %
Négociation	39 %
Psychologie	59 %
Sciences occultes	55 %
Se cacher	72 %
Survie	
- Désert	49 %
- Montagnes	52 %

Langues

Anglais	51 %
Français	66 %

Sortilèges

Charmer animal, causer la douleur, dominer, mauvais œil, invoquer une goule, cercle de protection

L'immortalité

L'immortalité est à la fois un don et une malédiction. L'immortalité ne signifie pas que le personnage ne vieillit pas. Elle signifie plutôt qu'il vit éternellement, à moins qu'il ne soit tué, et qu'il vieillit très lentement. Les règles sur le vieillissement devrait être appliquée pour les investigateurs. De plus, chaque siècle apporte son lot d'abominations, et une perte de 1D8 points de SAN. Les horreurs et les merveilles du monde ne cessent d'étonner même ceux qui l'arpentent pour toujours, ou peut-être sont-ce les affres d'une existence continue qui perturbent autant les immortels.

Un immortel doit posséder un fétiche, un objet qui pourra être par exemple une bague, un tapis, une peinture ou un bijou de famille, et qui conférera l'immortalité et les capacités de régénération. Aussi longtemps que cet objet reste en sa possession, l'être reste immortel. Sa destruction entraîne également la mort de l'immortel. L'être doit de plus rester dans un rayon de 100 mètres de l'objet.

D'autres moyens de détruire un immortel sont la décapitation, l'immolation ou la mutilation du corps à un tel point qu'il ne puisse régénérer. Dans le cas contraire, la plupart des blessures régénèrent après que le personnage soit « mort » (zéro Points de Vie ou moins). Le rythme de régénération est de 1D4 par minute jusqu'à ce que l'immortel soit de nouveau conscient (3 points de vie). Une fois conscient, le rythme naturel de guérison reprend.

La longue histoire de l'humanité a rendu les immortels prudents sur le fait de révéler leur nature. On les confond souvent avec des vampires, des sorcières, des hommes-serpent ou d'autres abominations qui inspirent une terreur atavique aux hommes. Cela implique que des investigateurs possédant ce trait feront de leur mieux pour garder leur secret, même si le fait d'être compétent dans de nombreux domaines attire souvent la suspicion.

Devenir immortel

Le sortilège rituel est cousu sur le tapis que Tufayl possède, noyé au milieu des motifs colorés. Pour apprendre le sortilège, un investigateur devra passer 17 semaines à étudier et réussir un jet de Langue (arabe) et de Connaissance pour chaque semaine d'étude. Un échec indique que la semaine est perdue. Cela signifie que 17 jets doivent être réussis.

Une fois le sortilège appris, il requiert 2D4 points de POU pour être lancé. Il doit être impérativement lancé lors d'une nuit de pleine lune, dans un environnement à ciel ouvert. La lune doit briller sur le rituel et le lanceur, et un sacrifice de sang est requis de la part du sorcier. Ce sacrifice prendra la forme d'une coupure avec une lame d'argent et infligera une blessure d'1D6 points. Le sortilège exige également l'utilisation du tapis, celui-ci possédant des points particuliers sur lesquels le lanceur doit bouger pendant le rituel. Toute interruption durant le rituel annule le sortilège et fait perdre 1 point de POU au lanceur. Si la cérémonie se déroule avec succès, l'immortel doit en permanence se trouver dans un rayon de 100 mètres autour du tapis (fétiche). Dans le cas contraire, il vieillit d'un an pour chaque mois passé hors de ce rayon.

Effet : l'investigateur vieillit de dix ans tous les cent ans. Il perd 2D8 points de SAN chaque siècle.

temps et à la magie. Cela le rend terrifiant, même aux yeux des goules. Souvent, Tufayl les convoque afin de leur donner des tâches à effectuer pour son compte. Il utilise même de temps en temps leurs galeries pour rôder dans la ville.

Le quartier Mellah

Comme chaque cité marocaine d'importance, Marrakech a un « Mellah ». Ce nom désigne le quartier où habitaient les résidents juifs de la ville. Jusqu'à 1936, le mellah était occupé par les habitants juifs de Marrakech. Un tel quartier n'était pas sans précédent au Maroc. À Fès, un mellah fut établi pour une importante population juive. Et ces deux quartiers existaient au milieu des années 1930. En 1936, les murailles qui entouraient le mellah furent démolies et la population juive commença à diminuer. Jusqu'à cette époque, les marchands les plus influents dans les souks et les occupants du quartier étaient juifs. Comme dans les autres quartiers, l'arabe est le langage le plus prisé. Les juifs qui vivent dans le mellah parlent arabe depuis des siècles. Le français est la deuxième langue la plus parlée.

La maison de Dekkens (8)

Il s'agit de l'équivalent nord africain de la chambre d'hôte européenne. Cette grande maison de pierre de style marocain typique comprend dix pièces. Elle fut achetée par un Hollandais nommé Karel Dekkens en 1886. Pendant cette période, la maison servait de pension à d'innombrables explorateurs qui préparaient des expéditions vers les montagnes voisines ou le désert situé derrière celles-ci. Durant son existence, la maison eut de nombreux propriétaires. L'affaire n'est pas rentable, en dépit du grand nombre d'aventuriers qui arpentent la région. Il est probable que le propriétaire actuel tente de vendre la demeure en même temps qu'il proposera le gîte et le couvert.

Les investigateurs peuvent trouver en ce lieu une habitation de confiance, dotée de commodités occidentales. Elle est dissimulée loin dans le mellah, derrière les murailles de protection, et il est possible d'y ignorer nombre de traditions culturelles sans insulter pour autant quelque citoyen de Marrakech que ce soit. La Maison Dekkens est connue dans les cercles d'explorateurs comme l'un des endroits sûrs du Maroc. Les prix varient autant que les propriétaires. Le gardien devrait utiliser ce lieu comme un lieu de rendez-vous sûr pour les investigateurs, bien qu'ils ne doivent pas s'en tirer avec des prix de chambres trop bas. La Maison Dekkens n'a jamais été très rentable.

Le Palais el-Badi (9)

À l'écart de l'artère principale du mellah se trouve le palais luxueux d'El-Badi. Sa construction s'acheva en 1603, après la mort d'Ahmed el-Mansour, « Le Doré ». L'ancien dirigeant de Marrakech ordonna la construction du palais pour tenter d'effacer le souvenir des anciens dirigeants. C'est pour célébrer sa victoire sur l'armée portugaise lors de la bataille des trois rois en 1578 que Ahmed el-Mansour mit ce projet en œuvre. Le bâtiment élaboré fut payé et construit par les Portugais vaincus près des vastes appartements d'el-Mansour. El-Badi est traduit par « L'Incomparable », l'un des 99 noms donnés à Allah.

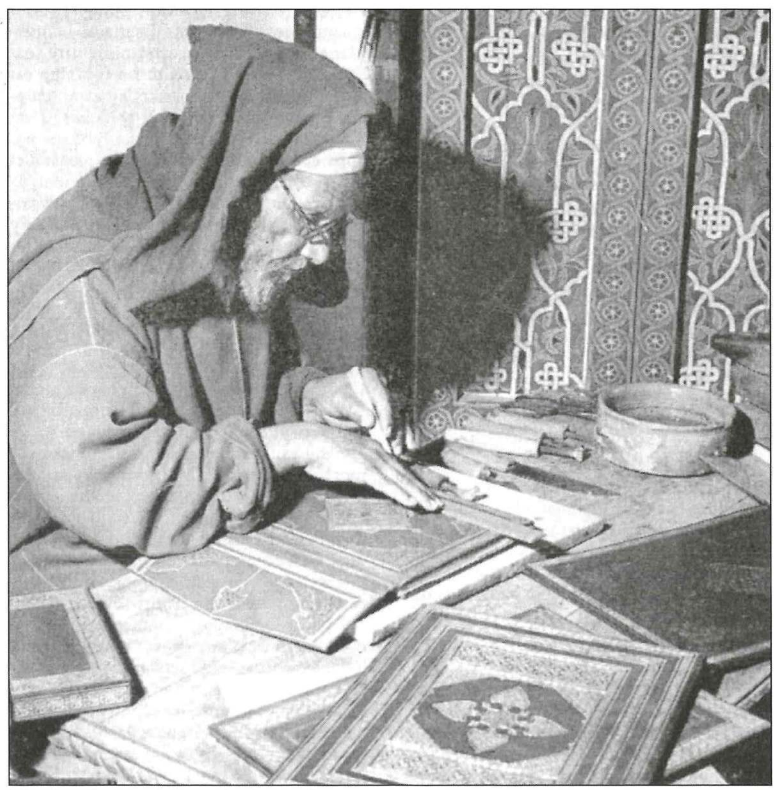
Pendant des dizaines d'années après qu'il eut été terminé, le palais fut considéré comme l'une des merveilles du monde musulman. Les pièces aux plafonds en coupole étaient ornementées de feuilles d'or, et les pierres utilisées pour la construction étaient de l'onyx

L'Appel de Cthulhu Pulp et les immortels

Il est possible qu'un investigateur crée en utilisant les règles de *L'Appel de Cthulhu Pulp* possède le Trait « Immortel ». Cela signifie qu'il est susceptible de reconnaître les « symptômes » de l'immortalité, et d'avoir une compréhension plus importante de ce qui est à l'œuvre. Le Gardien devrait autoriser de tels personnages à relancer tous les jets ratés qui concernent la prise de conscience des secrets de Tufayl.

De plus, des investigateurs crées suivant les règles de Cthulhu Pulp sont susceptibles de remarquer que l'immortalité de Tufayl est de nature limitée. Cette limite s'explique par le fait que son immortalité n'est pas innée, tout comme pour l'investigateur doté du Trait dans Cthulhu Pulp. En conséquence, la distance dont il peut s'éloigner de son fétiche est limitée, mais toutes les autres facettes ayant trait à la mort s'appliquent toujours.

Si le gardien souhaite permettre à un investigateur de lancer le sortilège contenu par le tapis de Tufayl afin de devenir immortel, le joueur devra noter sur sa fiche de personnage qu'il possède une forme inférieure d'immortalité, en utilisant par exemple l'appellation « Immortalité mineure » pour définir le Trait.



Artisan travaillant avec de l'or sur du cuir marocain

Zaki ben Kali

44 ans, serrurier chanceux

APP	14	Prestance	70 %
CON	11	Endurance	55 %
DEX	15	Agilité	75 %
FOR	10	Puissance	50 %
TAI	16	Corpulence	80 %
ÉDU	12	Connaissance	60 %
INT	18	Intuition	90 %
POU	14	Volonté	70 %

Valeurs dérivées

Impact	2
Points de Vie	14
Santé Mentale	70

Compétences

Baratin	43 %
Bureaucratie	23 %
Crédit	18 %
Crochetage	71 %
Écouter	05 %
Histoire	22 %
Métier	
- Serrurerie	68 %
Négociation	38 %
Occultisme	25 %
Psychologie	39 %

Langues

Français	46 %

indien, du marbre italien et du granit irlandais. La majesté du palais fut réduite à néant en 1683, lorsque Moulay Ismail le fit détruire en partie pour ériger son propre palais, Mekhnès. Durant les années 1920, il ne reste du palais que des ruines éparpillées qui servent parfois de cachette à des ombres fugitives.

Les souks de la mellah (10)

Au contraire des quartiers des souks traditionnels, et plus populaires, de Marrakech, cette série de marchés en plein air est principalement fréquentée par la population du quartier. Bien que la variété soit limitée par rapport au grand souk de Marrakech, tous les biens de première nécessité sont disponibles, ainsi que quelques produits de luxe. En raison de sa localisation et de son commerce limité, les prix sont un peu plus élevés (+10 % par rapport aux prix traditionnellement pratiqués au Maroc). Néanmoins, on y trouve à peu près tout : vêtements, épices, joaillerie, tapis et poterie sont ainsi disponibles.

Le Quartier des souks

Marrakech possède l'un des souks les plus étendus et les mieux approvisionnés de tout le Maroc. L'endroit est si étendu qu'il est devenu un quartier en soi, et s'est sub-divisé de lui-même par types de marchés. Ce que l'on ressent dès lors que l'on pénètre Rahba Kedima (« La vieille place ») est la gaieté qui y règne et l'atmosphère unique qui émane des différents secteurs d'activités.

L'air est rempli des parfums d'épices et de thé, du son des tours de potier ou du martèlement sur le cuivre ou le laiton. Chaque partie vous assaillit de toute son intensité de ses propres spectacles, de ses sons et de ses odeurs. Les nombre de marchés différents font que le quartier se sub-divise par type de biens vendus. Quelques points populaires sont le souk Smarine (vêtements), le souk el-Kebir (tannerie), le souk Zrabia (tapis), le souk Kimakhin (instruments à cordes) le souk Smata (babouches et ceintures), le souk el-Batna (pelleteries pour articles de cuir et vêtements), le souk Chouari (paniers et bois tourné), le souk el-Bradiia (carafes et poteries) et le souk Addadine (ferronnerie).

Le Souk Addadine (articles de métal)

Le bruit incessant du tac tac dans le souk Addadine (articles de métal) est quelquefois exténuant. Les oreilles ne résonnent pas seulement du bruit des artisans mais aussi de la cacophonie collective quasiment assourdissante des chants et du martèlement des outils qui façonnent lanternes, serrures, clés et plateaux.

Zaki ben Kali, serrurier chanceux

Zaki est né pour la ferronnerie, en particulier pour la fabrication de serrures et de clés. Il a appris ce savoir de son père, qui l'avait appris de son propre père, et ainsi pendant des générations dans la famille. Au fil des années, chaque membre de la famille a appris de nouvelles astuces et de nouvelles techniques pour façonner leurs produits. Si on parvient à le convaincre, Zaki peut fabriquer une clé capable d'ouvrir la plupart des serrures. Il s'agit d'un objet inhabituel, comprenant des épingles, des mécanismes et différents leviers qui permettent d'ajuster la clé. En certaines occasions, Zaki fabrique également des serrures magiques. Celles-ci sont très onéreuses, et demandent plusieurs semaines pour être achevées. Il convient de marchander avec Zaki pour que celui-ci fabrique une telle serrure, et le prix sera à coup sûr très élevé, si elle n'est pas échangée directement contre un autre objet exotique de valeur.

Le Quartier Mouassine

Au sud-ouest du quartier du souk se trouve un endroit de la vieille ville connu pour sa mosquée et sa fontaine. Bâtie en 1573, la Mosquée Mouassine est entourée de nombreuses maisons. De bien des points de vue, sa construction est subtile. Cependant, son minaret est décoré de merlons qui ajoutent une impression de complexité à l'ensemble. Pendant la période du protectorat, ce quartier est principalement résidentiel, et la mosquée se trouve près de la fontaine Mouassine, qui est habituellement utilisée pour se désaltérer et abreuver les animaux. Il y a quatre buses différentes. Trois sont séparées et utilisées pour alimenter des abreuvoirs à animaux. La quatrième, la fontaine proprement dite, est réservée à l'usage humain. La fontaine est dotée d'un auvent de bois aux linteaux sculptés, soutenus par d'élégantes colonnes. C'est un endroit de repos des plus appréciés par temps chaud, et de nombreux explorateurs et voyageurs qui partent ou reviennent de leurs expéditions s'arrêtent ici. Des investigateurs qui s'arrêtent à cette fontaine y trouvent des explorateurs s'ils réussissent un jet de Volonté.

Les Rumeurs de la fontaine (11)

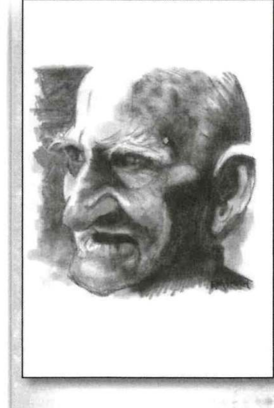
- Des tribus se déplacent à travers les monts Atlas pour renforcer les tribus du Rif qui combattent les Espagnols plus au nord.
- Deux Franco-marocains ont été trouvés morts en dehors de Marrakech. Ils ont été dépouillés et abattus. Cet acte semble être le fait de bandits locaux.
- Zaki ben Kali est un serrurier dont le talent dépasse l'entendement. On dit qu'il peut forger des clés ouvrant n'importe quelle serrure, sans jamais voir la dite serrure.
- Il y a dans les montagnes une tribu qui adore un dieu ancien, une déesse mère qui rend le sol fertile et protège ses suivants des étrangers.
- Des flammes vivantes ont été vues au pied des montagnes du Haut Atlas. Elles bougent toutes seules, et prennent parfois forme humaine.

Louis Dubois, immortel mourant

En 1887, Louis Dubois vint au Maroc, à la recherche du secret de l'immortalité. Des rumeurs d'un homme immortel et d'anciens rituels qui donnaient la vie éternelle conduisirent Louis à Marrakech alors qu'il était âgé de 37 ans. Après quelques années de recherche, il entendit parler de Tufayl et peu de temps après, il découvrit son secret. Durant des années, Louis prépara le vol du tapis de Tufayl. Sachant que l'homme reclus était difficile à observer, Louis passa des jours, des années, à parler aux habitants locaux, à lire des archives, des histoires. Il tenta même de contraindre une goule à voler le tapis. Finalement, Louis trouva un voleur désespéré qui parvint à s'introduire dans la maison de Tufayl et à repartir avec le butin. Le voleur fut tué par Louis dès qu'il eût livré le tapis. Il ne pouvait rester de témoin. De la même façon, Tufayl découvrit la traîtrise et parvint à reprendre le fétiche à Louis. Plutôt que de tuer celui-ci pour avoir découvert son secret, Tufayl choisit de le laisser vieillir, sachant que l'âge réel de Louis finirait par le rattraper.

À présent, Louis est un homme désespéré et mourant. Des rumeurs à propos de l'« étrange Français » sont répandues dans le quartier, en particulier parmi les sans-abri. Trop âgé pour quitter sa demeure, Louis a envoyé ses serviteurs rôder dans les rues pour trouver un voleur capable de reprendre son trésor perdu.

Même si Louis est susceptible de ne pas faire confiance à des investigateurs américains ou britanniques, un succès spécial en Baratin permettra de gagner ses faveurs. 1D3 semaines de jets de Persuasion réussis permettront d'obtenir le même résultat. Si la compétence Persuasion est utilisée, les investigateurs devront rendre visite à Louis au moins une fois par semaine et parler de sujets intéressants avec lui. Son goût pour les rumeurs locales est l'une de ses faiblesses. De même, il aime raconter des histoires issues de sa longue expérience. Mais les rumeurs concernant Tufayl sont celles qui sont le plus intéressantes pour Louis. Le fait de mentionner ce sujet ne rend pas seulement Louis furieux mais renforce également son intérêt pour les investigateurs. Si Louis essaye d'engager les investigateurs, il paiera une rançon de prince pour le tapis. Il insistera également pour que Tufayl soit tué.



Louis Dubois

âge inconnu, immortel mourant

APP	07	Prestance	35 %
CON	10	Endurance	50 %
DEX	12	Agilité	60 %
FOR	07	Puissance	35 %
TAI	09	Corpulence	45 %
ÉDU	15	Connaissance	75 %
INT	15	Intuition	75 %
POU	09	Volonté	45 %

Valeurs dérivées

Impact	-2
Points de Vie	10
Santé Mentale	11

Compétences

Anthropologie	31 %
Archéologie	44 %
Baratin	22 %
Crédit	28 %
Écouter	04 %
Histoire	45 %
Mythe de Cthulhu	9 %
Négociation	28 %
Sciences occultes	18 %
Trouver Objet Caché	17 %

Langues

Arabe	56 %

- De nombreuses personnes parlent d'un riche français qui vit dans la partie nord de la ville. On dit qu'il est aussi vieux que la médina elle-même, qu'il est venu ici à la recherche de l'immortalité, et qu'il est prêt à payer une rançon de roi pour l'obtenir.

Le Quartier Sidi Bel Abbès

Au nord de la médina, longeant le nouveau quartier Gueliz, se trouve une partie plus ancienne et plus traditionnelle de Marrakech. Très souvent, les parfums et les sons des souks dérivent vers ce quartier de la ville. À l'exception de rajouts récents, ce quartier est essentiellement résidentiel, avec ses maisons disposées côte à côte, séparées par des murs et des jardins. Les avenues étroites sont semblables à celles de la médina, c'est-à-dire impraticable pour tout autre moyen de locomotion que la marche (qu'elle soit humaine ou animale). Si l'on excepte les sons qui débordent des quartiers sud-est, le quartier est calme et chargé de secrets.

Le Zawiya de Sidi bel Abbès (12)

Le Zawiya est aussi connu comme le sanctuaire des pèlerins. Durant des siècles, ce vaste complexe entouré de murailles servit de refuge pour les pauvres et les aveugles. La première partie du complexe fut achevée en 1205. Elle comprend des appartements, des bassins, des fontaines et possède des intérieurs élégants de parquets boisés et de murs de plâtre ornés de carreaux élaborés. L'édifice fut construit à l'origine au nom du saint Sidi bel Abbès, le saint le plus vénéré à Marrakech. Sidi bel Abbès passa son existence à s'occuper des faibles, des sans-abri et des aveugles. Des rumeurs sur son action se répandirent à travers le Maroc, et donnèrent à Marrakech le nom de « ville où l'aveugle peut manger à sa faim ».

Au fil des siècles furent ajoutées de nombreuses parties, dont une mosquée, un cimetière et même son propre petit marché. On attendrait d'investigateurs en pleine santé qui visiteraient cet endroit de l'aide pour accomplir les tâches. Étant donné que les résidents habituels du complexe sont souvent négligés par les riches de la ville, les malheureux ont souvent connaissance de secrets ou de rumeurs qui ne seraient normalement pas formulés à Marrakech. Un investigateur qui passe une journée entière à aider au Zawiya peut effectuer un jet de Volonté pour tenter de rencontrer une personne possédant des renseignements utiles.

Le Zawyia de Sidi ben Slimane el-Jazouli (13)

Situé non loin de l'ancienne porte de la ville connue sous le nom de Bab Taghzout, ce grand complexe date de l'époque saadienne. Bien qu'il ait été remodelé plusieurs fois, il reste un endroit intimidant et mystérieux. C'était le sanctuaire du mystique marocain Sidi ben Slimane el-Jazouli, le fondateur du sufisme marocain. Au 15ème siècle, el-Jazouli répandit cette religion à travers le pays. Son

influence s'exerçait aussi bien dans la sphère politique que religieuse. Il attira à lui des milliers de suivants, et était vénéré pour sa sagesse et ses pouvoirs occultes, pouvoirs qui inquiétaient même les sultans.
Dans les années 1920, le bâtiment est ouvert au public pour des visites. Occasionnellement, il est fermé pour accueillir un visiteur ou dignitaire français important. La demeure comprend un très beau jardin doté d'un petit bassin, et d'appartement luxueux. Parmi les éléments les plus intéressants de la demeure, la grande bibliothèque renferme de vieux parchemins et de vieux livres. Les investigateurs qui réussissent un jet de Bibliothèque et un jet sous une langue appropriée mettent la main sur quelques ouvrages occultes majeurs et divers écrits impies mineurs. La nature de ces ouvrages est laissée à l'appréciation du gardien.

Le Quartier Gueliz

Pendant les années 1920, Gueliz est en pleine phase de construction. L'aspect le plus frappant de cette Ville Nouvelle est ses avenues larges et l'espace libre laissé entre les bâtiments. Les demeures privées ont de grands jardins, et sont entourées de murs dans la tradition marocaine. Plus proches de la médina se trouvent une série d'appartements à loyers faibles et modérés (aux standards européens). On trouve toujours des logements libres, et en raison de la faible affluence, les propriétaires posent rarement des questions.
En descendant l'avenue centrale, on aperçoit les squelettes des cafés, magasins, cabarets et des hôtels en construction. Disséminés dans le quartier se trouvent des commerces terminés, les Franco-marocains préférant s'approvisionner directement sur les marchés de Gueliz. À la fin des années 1920, le marché central est établi, proposant des marchandises ne provenant pas seulement du Maroc mais aussi une grande quantité de biens venus du monde entier. La nourriture européenne jouit d'une belle popularité, tout comme les différents tabacs américains.
On trouve également dans ce quartier une série de bâtiments gouvernementaux. La plupart d'entre eux furent construits dans les années 1920. Néanmoins, de nombreux officiels français tendent à travailler hors de ces bâtiments partiellement achevés. Le bâtiment de la police et l'hôpital sont pleinement opérationnels en 1922. Le reste des bâtiments gouvernementaux sera terminé au milieu des années 1930.

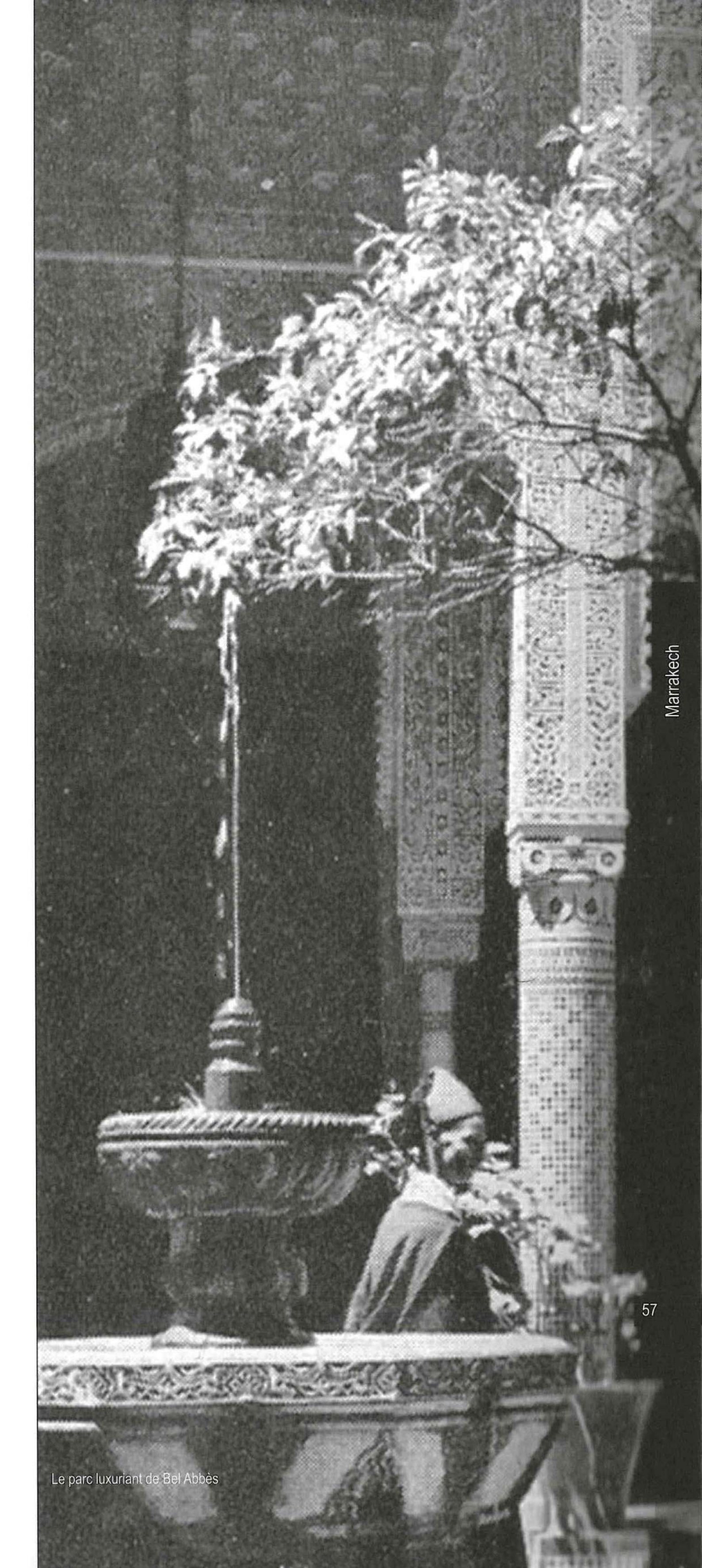
Le Quartier Hivernage

Comme pour Gueliz, le quartier est nouveau dans les années 1920. Les bâtiments existant avant les années 1930 sont un ensemble de grandes maisons disséminées et le début d'un grand jardin verdoyant. Des arbres, des fleurs, des bassins, du gazon, des arbustes et une grande variété de flore couvrent ce grand espace. Même dans les années 1920, cet endroit est un endroit plaisant, une oasis, idéal pour les pique-niques et les rencontres. De temps en temps, les officiels français organisent des cérémonies publiques ici. Il faudra des dizaines d'années pour que ce quartier comprenne plusieurs bâtiments. Pour sa plus grande partie, c'est un endroit privé et à l'écart dans les années 1920 et 1930.

Le grimoire de Taznekt

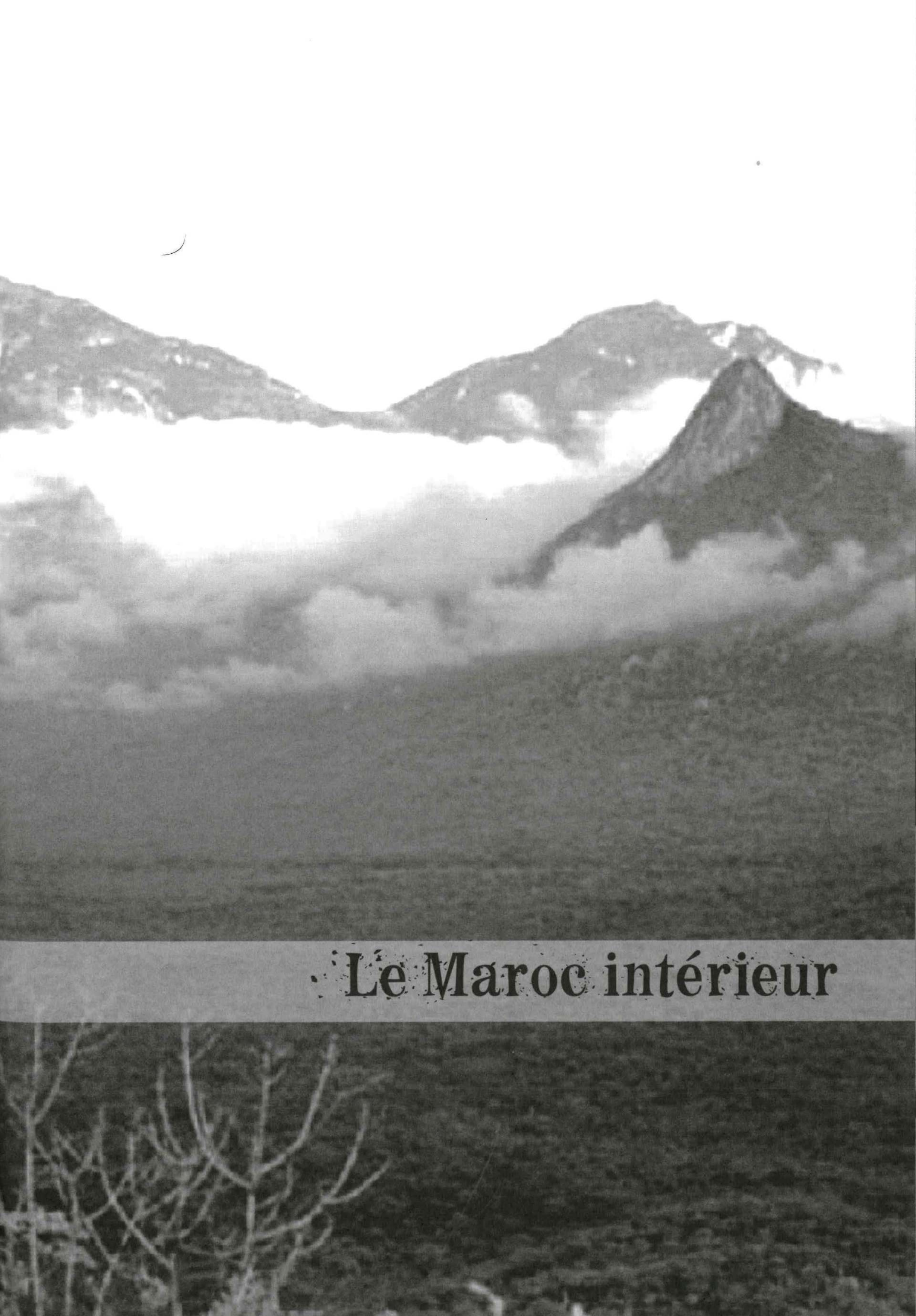
Cet ouvrage a été traduit plusieurs fois à travers les âges. L'édition trouvée dans la bibliothèque fut écrite à la main en 1833 par un auteur connu sous le seul nom de Taznekt. Il contient une histoire de l'occulte en Afrique du nord, détaillant de nombreux magiciens et leurs pratiques. Le grimoire contient également des diagrammes et des dessins rituels. Tout le texte est écrit dans un dialecte d'arabe archaïque, qui nécessite une réussite spéciale en Langue (arabe moderne) pour être compris.
En plus de s'intéresser à l'occulte, le livre décrit également quelques cultes marocains (dont la plupart existent encore dans les années 1920). Lire et comprendre l'ouvrage révèle également un petit nombre de secrets du mythe.

Complexité : Ardu (50%)
Durée : Semaines
Occultisme : 1
Mythe de Cthulhu : 1
SAN : 2
Sortilèges : Aucun



Le parc luxuriant de Bel Abbès





Le Maroc intérieur

Chapitre 5

Le Maroc intérieur

Le Rif, les Monts Atlas et le Sahara

Les territoires situés sur la côte de la Méditerranée sont séparés du reste du Maroc par une chaîne de montagnes connue sous le nom de Rif. À leur plus haut, les montagnes du Rif atteignent les 2500 mètres, puis tendent à se morceler tout en devenant moins élevées en s'étirant vers l'est. Les Monts Atlas divisent l'intérieur du Maroc, et atteignent 4000 mètres d'altitude à leur plus haut. Ces régions constituent le territoire de dix-neuf tribus berbères.

Le Rif

Le Rif forme une barrière naturelle comprenant un nombre limité de pistes qui coupent à travers ce massif aux pentes raides. Au cours des années 1920, le Rif se trouve dans la zone du protectorat espagnol, bien que les habitants premiers de la région, les tribus berbères, ne l'entendent pas forcément de cette oreille (voir Les Guerres du Rif au Chapitre Huit).
Disséminés dans les hauts monts, les gorges et les vallées, se trouvent de nombreux villages et villes rifains. Dans ces territoires, les Espagnols n'ont pas réussi à apporter de la modernité ou à dominer la population. Les investigateurs qui visitent la région doivent le faire à pied ou à dos de cheval ou de mule. Certaines des pistes étant semées d'embûches, le gardien devrait demander occasionnellement un jet de Volonté pour déterminer si un investigateur doit effectuer un jet d'Équitation. Un échec aboutira à un embarras mineur. Toutefois, un échec critique pourrait avoir pour conséquence un nouveau jet de Volonté pour déterminer le destin de l'investigateur. Les pistes de montagne, les glissements de terrain ou les faux pas des animaux de bât peuvent souvent provoquer des désastres. De nombreux voyageurs ont marché à leur perte dans le Rif.
Tout le Rif ne consiste pas en un terrain accidenté. La plupart des basses terres sont constituées de collines ondulantes et herbues, de rivières et de fermes d'oliviers et d'amandiers. En raison de leur éloignement des autres métropoles marocaines, les rifains sont devenus autarciques, produisant la plupart des denrées nécessaires dans les fermes.

Chefchaouen

Perchée entre deux montagnes connues sous le nom des « Cornes » se trouve la ville de Chefchaouen. La ville fut fondée en 1471 le long de la rivière Wadi Laou au sud. Suivre cette rivière est l'un des moyens d'accéder à la ville. Toutefois, ses rues étroites et escarpées rendent l'accès difficile pour un voyageur inexpérimenté.
On raconte que les descendants de Mahomet ont utilisé Chefchaouen comme une place forte contre les Portugais, faisant de la ville un lieu sacré. Dans l'enceinte de la ville, qui est protégée par des murailles de calcaire, se trouvent huit mosquées. Les habitants se montrent amicaux avec les visiteurs, mais sont moins arrangeants quand ceux-ci ignorent les us et coutumes locaux. Dans la ville se trouvent également différents souks, restaurants et petits hôtels. En dépit du fait qu'aucune route principale ne desserve Chefchaouen dans les années 1920, le trafic y est tout de même important.

Les Monts Atlas

La grande chaîne de montagnes qui s'élève suivant une ligne à peu près parallèle à l'océan atlantique est connue sous le nom des Monts Atlas. Les européens qui en firent la maison du dieu grec Atlas ont bien entendu donné ce nom au relief. Les tribus berbères locales nomment les montagnes Idaren Draren.

Le Moyen Atlas

Au nord des pics vertigineux du Haut Atlas se trouve une chaîne de montagnes moins élevées appelées le Moyen Atlas. S'étendant sur 350 kilomètres, le Moyen Atlas comprend une multitude de paysages différents. Sur les pentes situées au sud se trouvent d'innombrables cavernes, gorges, cascades, massifs, forêt verdoyantes et terres fermières. En plus des arbres fruitiers, des oliviers et des amandiers cultivés par les tribus berbères locales, on y trouve de magnifiques lacs et des forêts de cèdres, de genévriers, de chênes-lièges, de chênes verts, de pins et de noyers.
Disséminées dans la chaîne du Moyen Atlas se trouvent de nombreuses villes. Aucune d'entre elles n'est modernisée dans les années 1920. Ces villes sont constituées d'ensembles de maisons de pierre traditionnelles, aux teintes blanches brillantes et indigo, souvent couvertes d'une toiture de tuiles rouges. Des investigateurs qui pénètrent dans l'une de ces petites villes ou villages s'aventurent dans un monde rural, où les troupeaux de moutons paissent dans les champs. Les fermiers proposent leur production dans les souks situés au centre des villages et la plupart des habitants



Tomber dans le piège du paysage – Folie Touristique

Les paysages étourdissants du Moyen Atlas sont des visions extraordinaires qui tendent à captiver à l'excès. Des investigateurs qui ont vécu toute leur vie dans un environnement urbain doivent effectuer un jet de Volonté à -10 % lorsqu'ils visitent le Moyen Atlas. Rater ce jet contrait l'investigateur à arrêter son voyage et à contempler le fabuleux paysage ou prendre des photographies s'il possède un appareil photo. L'investigateur se montrera décidé et insistant. S'il possède un appareil photo, il fait de son mieux pour forcer les membres du groupe à prendre des poses sur des photographies aux arrière-plans magnifiques. Ces activités continuent jusqu'à ce qu'un autre personnage réussisse un jet de POU en opposition sur la table de résistance, ou qu'1d20 minutes se soient écoulées.

Si l'investigateur cesse ses activités de son plein gré, ce qui signifie que le temps obtenu par le jet de dé est écoulé, il reste susceptible d'être de nouveau « subjugué » pendant le voyage. Si d'autres personnages le persuadent grâce à un jet de POU en opposition, il parvient à surmonter cet attirance compulsive. Ceci, toutefois, ne veut pas dire qu'un joueur qui incarne son personnage ne peut pas continuer à prendre des photos à chaque occasion. Mais l'investigateur sera dès lors libre de son choix en la matière.

sont heureux de voir des étrangers. La vie dans ces endroits est simple et paisible dans les années 1920. Même lorsque la guerre du Rif embrasait le nord, de nombreux habitants du Moyen Atlas vaquaient à leurs occupations journalières, sans avoir conscience des sanglantes batailles qui se déroulaient.

Certains des villages faisant face à l'océan possèdent des routes pouvant permettre le voyage automobile. Ces routes sont souvent utilisées pour transporter de produits vers des villes plus importantes, où elles sont acheminées par voie ferrée vers d'autres endroits ou exportées par voie de mer. Il existe quelques routes traversant le Moyen Atlas et permettent d'atteindre les points les plus éloignés des montagnes. Toutefois, la plupart d'entre elles ne sont que des pistes étroites. Il n'existe en vérité qu'une route principale capable de permettre un transport par automobile. La route est toutefois cahoteuse et prélève un lourd tribut sur le véhicule. Cette route principale débute à Fès et coupe à travers le Moyen Atlas, rejoignant finalement Tafilalt. Le gardien peut placer sur la route autant de villages ruraux qu'il estime nécessaire. Voyager à travers cette région est un ravissement la plupart du temps. Des affleurements rocheux, couverts d'une végétation feuillue et fleurie rendent la région des plus exotique.

Rencontre inattendue : La pluie de sang

Ce court scénario est destiné à être inclus dans une aventure plus longue ou dans une campagne. Il peut être également utilisé seul. Le gardien est également libre de développer davantage le scénario.

Informations destinées au gardien

Une nuit, tandis que les investigateurs campent (probablement sous la tente) dans les montagnes du Haut ou du Moyen Atlas, la pluie commence à tomber. Il fait sombre, et les investigateurs seront sans doute amenés à penser qu'il s'agit d'un orage ordinaire. L'orage progresse, et le vent souffle de plus belle. Le tonnerre rugit à travers les montagnes et une pluie battante s'abat soudainement sur les tentes. Bientôt, les tentes commencent à prendre l'eau en raison du terrible déluge qui se déchaîne. C'est alors que les investigateurs remarquent que la pluie qui tombe n'est pas une pluie ordinaire. Elle a la couleur du sang. Sauf si les investigateurs possèdent une connaissance de la tempête saharienne nommée l'Harmattan, ils subiront une perte de SAN de 1/1D2 points (voir les Tempêtes sahariennes plus loin dans ce chapitre pour plus de détails).

Ce que les investigateurs apprennent

Les investigateurs peuvent se rappeler d'écrits traitant de telles tempêtes s'ils réussissent un jet d'Histoire, Littérature, Histoire Naturelle, Folklore ou Philosophie et Religion. La nature de cette « tempête de sang » a fasciné l'humanité des siècles durant, il existe par conséquent de nombreuses façons de glaner des renseignements à son propos.
Si les investigateurs ne savent rien de la tempête, ils pourront se fier à un guide qui leur donnera des informations, si tant est, bien sûr, qu'ils soient accompagnés par un guide. Sinon, un investigateur calme et réfléchi peut analyser la pluie (en la goûtant peut-être) et, en réussissant un jet d'Intuition, réaliser que l'averse de sang n'est rien de plus qu'un orage classique dont les pluies sont chargées de sable rouge transporté par le vent. C'est ce sable qui teinte ainsi la pluie en rouge.

Un coup d'œil dans la nuit

En raison des éclairs zébrant le ciel, des vents violents et des craquements des arbres arrachés du sol, il sera difficile pour les investigateurs de percevoir les pas spongieux d'un Sombre Rejeton de Shub Niggurath qui se déplace à travers le terrain boueux qui accueille le campement.

Si un investigateur jette un coup d'œil par l'ouverture de la tente, il apercevra le contour d'un arbre à la faveur de la lumière d'un éclair. Il est judicieux d'avoir décrit au préalable quelques uns des grands chênes verts qui parsèment l'endroit, ainsi que les autres arbres et buissons qui se balancent au gré du vent. A ce point, le gardien effectuera un jet secret de Mythe de Cthulhu pour chaque investigateur qui observe « l'arbre ». Un succès rend immédiatement l'investigateur mal à l'aise et nerveux. Même s'il est incapable de déterminer la cause de ce malaise, il est sûr qu'il se trame quelque chose d'anormal en dehors de la tente. Un deuxième coup d'œil, et un jet de Volonté réussi, révèlent que l'un des arbres est manquant. Il a bougé.

En Action

Si la disparition subite d'un arbre n'incite pas les investigateurs à bouger, le gardien continuera à décrire la tempête, le vent qui souffle, les éclairs et le tonnerre, tandis que la pluie rouge ne cessera de couler dans les tentes et de les remplir d'eau. Puis, pendant un éclair particulièrement lumineux, le gardien décrira la silhouette d'un arbre à travers qui se dessine à travers la toile de la tente. Un jet d'Intuition réussi permettra aux investigateurs de se rendre compte que la tente n'a pas été plantée près d'un arbre comme celui-là. De nouveau, le gardien pourra effectuer en secret un jet de Mythe de Cthulhu, en suivant la procédure décrite dans le paragraphe « Ce que les investigateurs apprennent ».
Pour pousser la tension à son paroxysme, il est conseillé au gardien de jouer avec les investigateurs aussi longtemps que possible. S'ils échouent tout le temps à remarquer l'arbre en mouvement, répétez ce procédé plusieurs fois. Si les différentes tentatives restent infructueuses positionnez le Sombre Rejeton juste à côté de la tente. Après tout, le Sombre Rejeton est attiré par ses occupants.

Se diriger vers les collines

Il est peu probable que les investigateurs soient de taille à arrêter un Sombre Rejeton. Dès lors, la meilleure tactique sera la fuite. Une fois que les investigateurs auront précipitamment quitté la tente et se rueront dans la nuit sur les pentes glissantes, le gardien fera effectuer de temps en temps un jet sur la table de résistance de DEX contre 14. Cette résistance représente la difficulté qu'il y a à ne pas perdre pied dans ce paysage irrégulier et boueux, qui plus est dans l'obscurité. Si les investigateurs fuient, et si le gardien le souhaite, ils découvrent une crevasse dans le sol de la colline. Les investigateurs jouissent alors d'au moins deux options. Comme il est peu probable que les investigateurs puissent distancer un Sombre Rejeton déterminé, ils peuvent tenter de se cacher dans la crevasse ou profiter de l'agitation qui anime le Sombre Rejeton pour essayer de l'y attirer afin de l'y emprisonner provisoirement.



Un petit village situé près du Moyen Atlas

La route Tizi-n-Tichka dans les années 1920

Même s'il n'existe aucune route moderne dans et à travers le Haut Atlas dans les années 1920, les Français construisirent une route qui entourait le Haut et Moyen Atlas durant les années 1920. À son plus haut point, cette route atteint un plateau situé à une altitude de 1600 mètres. Même si la route propose à cet endroit un point de vue magnifique sur la vallée, les villages, les terres cultivées, les forêts et les sommets enneigés du Haut Atlas, elle peut se révéler dangereuse par gros temps ou si elle est empruntée à une vitesse trop élevée. La route relie de nombreux villages à Marrakech et Ouarzazate.
Si les investigateurs empruntent cette route en automobile par mauvais temps, de nuit ou à des vitesses excessives, de nombreux jets de Conduite devront être effectués. Étant donné la mauvaise qualité et la nature tortueuse de cette route, tous les véhicules reçoivent un malus de -20 % en plus des modificateurs indiqués dans le livre de règles de *L'Appel de Cthulhu.*

Se cacher dans la crevasse

Si les investigateurs se cachent dans la crevasse, le gardien leur permettra un jet sous Se Cacher +20%. Des échecs normaux peuvent être rattrapés par un jet de Volonté réussi. Un échec signifie que le Sombre Rejeton continue de rôder autour de la crevasse, forçant les investigateurs à effectuer un autre jet de Se Cacher. Un échec critique indique que le personnage tousse, éternue ou s'affale dans les buissons, faisant un raffut de tous les diables. Il attire immédiatement l'attention du Sombre Rejeton et il est probable que les investigateurs soient perdus.

Attirer le Sombre Rejeton

Des investigateurs plus hardis pourraient essayer d'énerver le Sombre Rejeton qui les poursuit puis de se réfugier sur le côté opposé de la crevasse. Avec de la chance, le Sombre Rejeton chargera les investigateurs et tombera dans la crevasse, subissant 1D10 de dommages. Pour déterminer si ce plan fonctionne, faites effectuer un jet de Volonté à l'investigateur ayant le plus haut score. Mettre en œuvre ce plan ne permet aux investigateurs qu'à gagner du temps, mais cela s'avérera suffisant pour échapper au Sombre Rejeton.

Poursuivre la rencontre

Une fois à l'abri, les investigateurs pourraient être amenés à se poser des questions sur la présence du Sombre Rejeton, ou pire encore craindre qu'il puisse exister une forêt entière de Sombre Rejetons sur le flanc de la montagne. Le gardien pourra greffer ses propres idées pour rallonger cette rencontre comme il le souhaite.

Récompenses

Sauf si les investigateurs parviennent à détruire le Sombre Rejeton, la seule récompense qu'ils retirent de cette expérience est une augmentation de +1 % en Mythe de Cthulhu. En outre, ils sauront que dans les environs se trouve sans doute un culte de Shubb-Niggurath.

Le Haut Atlas

Quelquefois appelée le Grand Atlas , il s'agit de la principale chaîne de montagnes du pays. C'est la chaîne la plus longue et la plus haute de toutes, et elle atteint une altitude moyenne de 3600 mètres à Jbel Toubkal. Sur le côté atlantique du Haut Atlas, les pentes sont très abruptes, les parties les plus douces se trouvant sur la face Est.
Il n'est pas rare de voir de la neige sur les plus hauts pics des Monts du Haut Atlas, tandis qu'une flore très diversifiée s'étend sur ses pentes inférieures. Les basses terres sont cultivées par les Berbères, et leurs champs cultivés épousent les reliefs du terrain. On trouve même quelques habitants de la région qui s'adonnent au culte de Shub-Niggurath, un dieu qui est considéré comme un être apportant la fertilité à la région. Ceux qui peuvent communiquer dans la langue locale (berbère), pourront entendre des histoires terrifiantes d'arbres de la montagne qui s'animent et marchent sur les pentes raides. Des investigateurs qui entendent de tels contes pourraient conclure qu'il existe un lien ténu entre Shub-Niggurath et ces histoires s'ils réussissent un jet de Mythe de Cthulhu. Tout cela est bien entendu parfaitement exact.

Les villages du Haut Atlas

La région a été occupée par les Berbères des siècles durant. Par conséquent, d'innombrables villages apparaissent et disparaissent au fil des ans. Ci-après se trouve une liste des villages que les investigateurs sont susceptibles de rencontrer quand ils se déplacent dans la région de Jbel Toubka :

- **Tizi Oussem** : un petit village de fermiers situé dans les terres basses.
- **Azib Tamsoult** : village constitué de maisons de terre, perché sur l'une des pentes les plus élevées du Jbel Toubkal. Ses ressources proviennent de l'élevage du bétail et de l'agriculture.
- **Aremd** : Situé à plus de 2000 mètres d'altitude, ce village se trouve dans les parties les plus rocheuses de la montagne. Le sol caillouteux n'est pas adapté à l'agriculture. Par conséquent, les habitants de ce petit village cultivent des plantes sur des terrasses bâties par la main humaine.

La faune des Monts de l'Atlas

Les moutons de Barbarie et les cerfs de Barbarie sont des exemples d'animaux uniques qui vivent dans les monts de l'Atlas. Ces deux espèces sont présentes dans les monts du Haut et du Moyen Atlas. Dans les parties basses du Moyen Atlas se trouve une grande variété d'animaux, dont des macaques, des perdrix et des vautours égyptiens. Reportez vous au bestiaire situé dans l'Appendice pour de plus amples détails.



Traverser le Haut Atlas se révèle extrêmement difficile. Les routes principales ne sont que des pistes à mules qui coupent à travers les pentes abruptes des montagnes ou sous les hauts massifs. Il y a de très nombreux villages dans la région, et ils sont encore plus isolés du reste du Maroc que ceux des tribus berbères du Moyen Atlas. Des investigateurs qui osent s'aventurer dans la région sont susceptibles d'y trouver de nombreux artefacts préhistoriques disséminés dans les innombrables cavernes de la région. Des pierres gravées et des outils de pierre sont souvent découverts par les expéditions dans le Haut Atlas. Toutefois, il est extrêmement ardu de parvenir à ces sites situés hors des pistes. Sans un guide connaissant la région ou une connaissance de celle-ci, des investigateurs qui s'aventurent dans les montagnes sont susceptibles de se perdre. Le gardien fera effectuer un jet d'Orientation (Montagnes) toutes les quatre heures de voyage (ou une fois par jour si le voyage est effectué sur une plus grande échelle de temps). Un échec indique que les investigateurs sont égarés. Rester perdu trop longtemps dans le Haut Atlas augmente les risques d'accident, d'épuisement ou de famine.

Le Sahara

À la limite sud du Maroc commence le grand désert du Sahara. Le désert lui-même est le plus grand désert au monde. Il traverse l'Afrique de la côte atlantique à la Mer Rouge et s'enfonce plus loin en Egypte et en Iran. À son point le plus large, il s'étend sur près de 4800 kilomètres.

Pendant les années 1920, la frontière entre l'Algérie et le Maroc située dans la région saharienne était un sujet de fréquentes disputes. Par conséquent, des investigateurs qui visitent cette région sont susceptibles de rencontrer de nombreuses interprétations différentes quant au pays dans lequel ils se trouvent vraiment.

La région des oasis près des contreforts du Haut Atlas

La partie la plus hospitalière du Sahara au Maroc se trouve près de la rivière Drâa, juste à l'est de Ouarzazate. Dans cette région, on trouve des cultures de palmiers dattiers, de blé et d'orge, et l'eau y est souvent amenée en la détournant des rivières ou provient de puits. Dans la vallée de Drâa, de nombreux peuples cohabitent. Des Arabes, des Berbères, et des Harratines occupent cette région depuis des siècles. Elle est également riche en sel et en autres minerais. En raison des querelles frontalières et des attaques des tribus nomades, de nombreux villages de la vallée ont érigé des murailles pour se protéger, ou possèdent des forteresses.

Disséminés dans la vallée se trouvent de petits villages accueillant des personnes ignorantes du mode de vie moderne. La technologie impressionnera sans nul doute les tribus de



Les pistes à travers le Sahara

Les investigateurs qui peuvent communiquer avec les locaux et qui souhaitent traverser le Sahara devront trouver un nomade ayant une connaissance des trous d'eau et des puits. Ces derniers forment une piste à travers les étendues désolées. Pour dénicher une telle personne, un investigateur devra réussir un jet d'Intuition durant ses recherches. Trouver un nomade possédant une connaissance du désert est différent d'acquérir ce savoir. Un tel savoir est très précieux et le prix qu'en demandera le nomade sera à coup sûr élevé. Il pourra également refuser de transmettre son savoir à l'investigateur et préférer servir lui-même de guide.
Négocier avec un tel nomade contraindra l'investigateur à n'utiliser que la moitié de sa compétence normale. Ce savoir est un trésor en soi pour des explorateurs, des archéologues et chasseurs de trésors, ainsi que pour les nomades eux-mêmes.

la région, et des objets technologiques pourront être utilisés pour faire du troc. La monnaie officielle marocaine n'a que peu de valeur dans cette région.

Zagora

Le pouvoir du gouvernement du protectorat français, quoique ténu par endroits, s'exerçait jusqu'à des endroits éloignés des villes principales. Ce village, établi par les Français dans les années 1920, est l'endroit vers lequel les investigateurs voyageront probablement lorsqu'ils s'aventureront dans la région.
Pendant les années 1920 et 1930, la ville est en pleine phase de construction, même si l'un des premiers bâtiments à avoir été construit fut la maison du préfet de police. Ce village est un mélange unique de maisons traditionnelles en brique et torchis et de bâtiments en pierre importée pour les édifices français. Autour du village se trouvent des fermes, entourées de vergers de citronniers, d'oliviers et d'amandiers. On trouvera dans le village des souks qui foisonnent de marchands de biens, de potiers et de vendeurs de tapis et de tissus. Le moyen de transport principal de cette région est le dromadaire.

Températures moyennes au Sahara

Mois	Jour Maxima	Nuit Minima
Janvier	26 °C	-7 °C
Février	28 °C	-4 °C
Mars	32 °C	0 °C
Avril	35 °C	5 °C
Mai	36 °C	7 °C
Juin	38 °C	15 °C
Juillet	37 °C	17 °C
Août	38 °C	17 °C
Septembre	36 °C	13 °C
Octobre	33 °C	8 °C
Novembre	30 °C	2 °C
Décembre	27 °C	-3 °C

Le Nord du Sahara

Les éléments les plus caractéristiques du désert du Sahara sont peut-être les « ergs » et « hamadas ». L'erg est une dune de sable constituée de sables mouvants. Elles se forment typiquement dans les cuvettes d'anciens lits de rivières. Portées par le vent du désert, les dunes se déplacent d'un lieu vers un autre et s'y reforment. Il existe également ce qui est désigné sous l'appellation d'ergs « fossilisés ». Il s'agit d'une dune de sable qui ne se déplace plus. Elle semble au contraire rester toujours à la même place.

Les hamadas sont des plateaux rocheux aux affleurements nus, formées par les tempêtes de sable. On les trouve habituellement dans les gorges ou les vallées.
Dans la région située au sud-est du Sahara marocain, également connue sous le nom de Nord Sahara, les pluies atteignent une moyenne de 25 centimètres par an. Plus on s'enfonce dans le désert, plus ce nombre diminue, jusqu'à descendre en dessous de 12 centimètres par an. Ces faibles précipitations, combinées aux différentes tempêtes de sable, contribuent à purger l'air de toute humidité, rendant de fait le Sahara dangereux pour l'homme et l'animal.
Des investigateurs qui préparent une expédition vers le Sahara pourront également utiliser Agadir comme point de départ avant de pénétrer dans le désert lui-même. À partir de Marrakech, des pistes permettent d'atteindre cette ville côtière. Jusqu'à la fin des années 1920, les voyages en voiture d'Agadir à Marrakech sont quasiment impossibles. Entreprendre un tel voyage contraindra à coup sûr les investigateurs à marquer de nombreux arrêts durant lesquels l'un d'eux devra réussir un jet de Bricolage pour réparer les différents maux qui ne manqueront pas de frapper le véhicule. Quelques unes des avaries qui pourront frapper le véhicule des investigateurs sont : les crevaisons, les chauffes de moteur, les pannes de batteries, la présence de sable dans différentes parties du moteur ou de l'allumage (bougies), voire une explosion pure et simple du radiateur. Il est conseillé au gardien d'être prodigue en matière de problèmes affectant les véhicules, et d'effectuer secrètement un jet de Chance pour le chauffeur pour chaque jour de voyage. Un échec indiquera un problème choisi au hasard. Un échec critique indique qu'1D3 problèmes surviennent.

AGADIR

Cette ville marocaine existe depuis le début du 16ème siècle. Elle était à l'origine une place forte et un port sous contrôle portugais. Au fil

La flore et la faune dans les terres désolées

Dans certaines régions du Sahara, la flore est absente. Le manque de précipitations empêche les plantes, même les plus résistantes, de prendre racine. Dans les régions plus proches de la côte atlantique, on pourra trouver des arbres betoum (térébenthine atlantique), des acacias et différentes variétés de buissons épineux et d'acheb (une plante souvent utilisée comme condiment). Près de rares trous d'eau, on trouvera parfois des dattiers.
Au fur et à mesure que la végétation devient plus importante, les animaux apparaissent en conséquence. Dans ces environnements moins arides, il existe une grande variété d'animaux sauvages : bouquetins, gazelles, chacals, blaireaux, renards, autruches, vipères, scorpions, nombre de mouches, de tiques et de lézards. Dans le désert profond, la vie est rare, si l'on excepte les quelques Habitants des Sables.


Les montagnes de l'Atlas forment une barrière climatique naturelle pour le Sahara

des siècles, elle fut refortifiée et sa possession donna lieu à de nombreux affrontements. En 1911, les querelles à propos de sa propriété opposaient les Français et les Allemands. La question de la propriété d'Agadir fut finalement réglée par la signature du Traité de Fès, et la ville aboutit dans les mains du gouvernement du protectorat français. Son intérêt stratégique mis à part, la ville ne contribuait que modestement à l'économie ou l'industrie du pays.

Dans les années 1920, Agadir est toujours une ville de taille modeste. Bien que ses défenses côtières soient bien en place, et que les soldats du protectorat soient en garnison dans la ville, les entreprises de modernisation de la ville restent rares. Après que les Français aient développé Casablanca, le port d'Agadir devint redondant et fut progressivement négligé. Des investigateurs séjournant à Agadir y trouveront peu d'agréments auxquels ils sont coutumiers dans le monde moderne. Le gardien est libre d'ajouter les éléments qu'il souhaite à la description de la ville, au sein de laquelle devrait se trouver un hôtel infesté de puces, et quelques petits cafés. En dehors du ravitaillement expédié à la garnison française, il y a peu de chances de trouver des produits d'importation.

S'aventurer dans le grand désert

Si les joueurs décident que leurs personnages s'aventurent dans le désert profond, ceux-ci doivent y être soigneusement préparés. Sans la présence d'un guide à leurs côtés, le gardien demandera des jets d'Orientation pour déterminer la direction à suivre, étant donné qu'une carte est quasiment inutile dans le Sahara. De plus, une activité prolongée dans le Sahara ou dans d'autres régions du Maroc est susceptible de provoquer une insolation. Les meilleurs moyens de transport disponibles sont la marche et le dromadaire. Seuls des explorateurs expérimentés devraient se risquer dans des territoires aussi inhospitaliers. Pour chaque semaine que les investigateurs passeront dans le désert, le gardien devra lancer un dé pour déterminer si des tempêtes de sable surviennent. Sans les protections oculaires et faciales adéquates, ces tempêtes peuvent infliger de sévères irritations des yeux, l'aveuglement ou l'asphyxie. Les vents et le sable absorbent toute l'humidité de l'air, et déshydrate de la même façon les corps humains. Ces tempêtes peuvent souvent être repérées à l'horizon, permettant ainsi aux investigateurs de jouir d'un temps suffisant pour s'abriter.

Des investigateurs qui sont pris dans une tempête de sable subissent des dommages dus aux vents violents et aux projections de sable. Le gardien pourra déterminer la force de la tempête en lançant 1d20+6. Suite à ce jet, chaque investigateur pris dans la tempête devra effectuer un jet en opposition sur la Table de Résistance, en opposant sa CON à la force de la tempête. Les investigateurs qui n'auront pas pris soin de protéger leurs yeux et leurs bouches subiront un malus de 10 %. Un échec indique une perte de 1D4 Points de Vie dus à la tempête. Ces dégâts peuvent prendre la forme de coupures, de déshydratation, une respiration difficile, etc. Ce procédé

Coup de Chaleur

Les investigateurs qui traversent à pied des déserts brûlants, tels que le Sahara, sont des victimes potentielles des coups de chaleur. Cette mésaventure est causée par une exposition à des chaleurs extrêmes suivie d'épuisement.

Les règles concernant le coup de chaleur sont disponibles dans le livre de base de la 6e édition française, page 162

Nomade typique

(ou brigand Nomade)
Les troupes de nomades comprennent entre 50 et 100 individus.

Carac.	Dés	Moyenne
CON	3d6+1	12
DEX	3d6+1	12
FOR	3d6+1	12
TAI	2d6+4	11
INT	2d6+6	13
POU	3d6+1	12

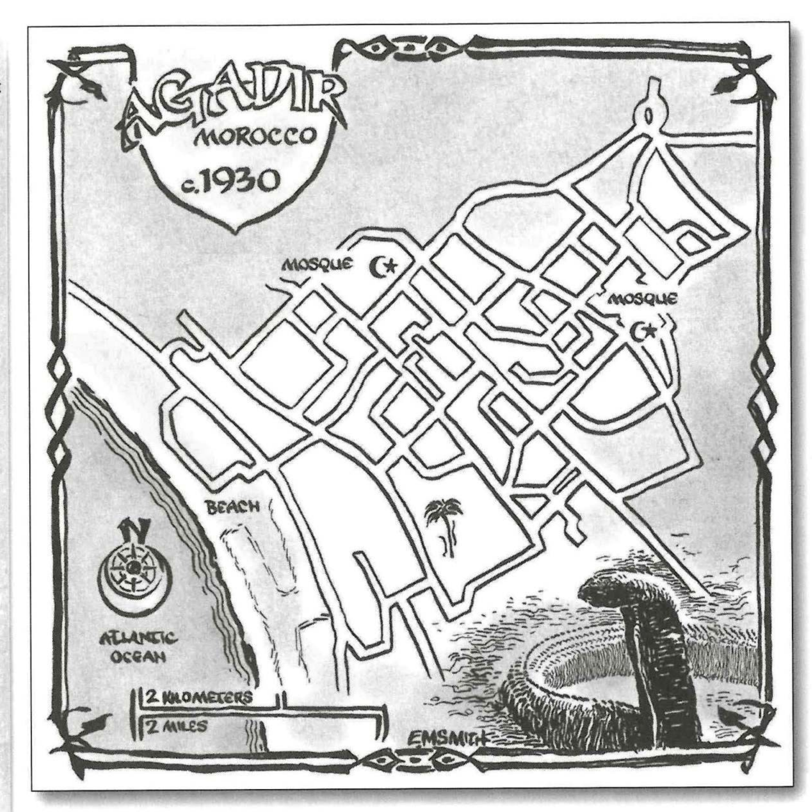
Valeurs dérivées

Impact	0
Points de Vie	12

Compétences

Équitation (chameau)	51 %
Fusil	40 %
Orientation	43 %
Se cacher	48 %
Survie (désert)	64 %
Trouver Objet Caché	37 %

Attaques
Epée 36 %, dégâts 1D6+1
Fusil 40 % dégâts 1D8



est répété toutes les heures pendant toute la durée de la tempête. Le gardien obtiendra la durée de la tempête en divisant sa force par deux et en arrondissant à l'inférieur (exemple : une tempête ayant une force de 12 durera 6 heures). Il est possible que les investigateurs puissent se retrouver enterrés vivants lors d'une tempête qui dure longtemps, si des efforts assidus pour retirer le sable de l'endroit dans lequel ils s'abritent ne sont pas effectués toutes les heures.

Tempêtes du Sahara

Aajej

L'aajej est le nom d'un type de tornade du désert au Maroc. On dit que le seul moyen de se défendre d'une telle tempête est de posséder un couteau et de se défendre. Le bien fondé de cette assertion est laissée à l'appréciation du gardien.

Le Simoon et l'Harmattan (tempête de sang)

Le simoon est connu comme étant la tempête des vents empoisonnés. Cette tempête est très connue en Afrique du Nord. Elle est souvent appelée le Harmattan, car elle transporte un sable rouge dans ses vents. D'après Hérodotus, c'est un simoon qui causa la perte de l'armée perse dans le désert.

Qui plus est, cette tempête n'est pas non plus limitée au Sahara. Elle se forme souvent dans le désert, en aspirant du sable rouge de la surface et en l'élevant haut dans les airs. Plus tard, lorsque la tempête rencontre de fortes précipitations, le sable rouge tombe du ciel avec l'apparence du sang. De telles tempêtes ont été signalées jusqu'en Espagne, au Portugal et même en Angleterre.

Les investigateurs devraient se fier aux mots d'Hérodotus. Cette tempête souffle avec une telle furie dans la Sahara que les barillets et les serrures se remplissent régulièrement de sable poudreux, rendant les armes inutilisables. De plus, la visibilité dans la tempête n'excède pas la longueur d'un bras. Le vent souffle si fort qu'on dit que la tempête brûle ceux qu'elle emprisonne. Le gardien ajoutera 1 point aux dégâts effectués par cette tempête ; et remplira de sable les armes, les sacs, les boites et tous les autres bagages que pourraient posséder les investigateurs.

Les habitants du désert

Il y a peu de rencontres à faire dans le Sahara profond, qu'elles soient humaines ou animales. Des nomades pourront être rencontrés à l'occasion, tout comme pourront l'être des bandits. Ces personnes connaissent les puits et les points d'eau qui jalonnent le Sahara et sont capables de traverser le désert en relative sécurité.

1D6 Habitants des Sables

	FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	PV	Impact
1	12	14	14	8	7	10	14	2
2	10	14	16	7	9	12	14	2
3	14	15	15	10	10	13	15	2
4	16	14	15	8	11	13	15	2
5	12	12	13	9	8	11	13	2
6	11	13	14	8	9	13	13	2

Attaques : Griffes 30 % dégâts 1d6+2
Protection : cuir 3 PA
Compétences : Saisie 50 %, Se cacher 64 %, Discrétion 50 %, Trouver Objet caché 53 %
Perte de SAN : 0/1D6

Les Habitants des Sables

Les personnages pourront également rencontrer l'un des plus terrifiants habitants du désert, l'Habitant des Sables. Pour chaque nuit passée dans le désert, il existe une probabilité de 10 % que les investigateurs rencontrent un Habitant des Sables. Une telle rencontre aboutira certainement à l'enlèvement d'une personne dans la nuit. À moins que quelqu'un ne fasse le guet, les Habitants des Sables s'introduiront dans le camp et attaqueront une victime prise au hasard. Prenant appui sur leur expérience, les Habitants des Sables tâcheront en premier lieu de réduire leur victime au silence, grâce à un jet de Saisie. Une fois cette manœuvre réussie, les Habitants des Sables tireront simplement leur victime hors du campement. À moins qu'une tempête ne couvre leurs traces durant la nuit, les investigateurs pourront suivre leur piste grâce à un jet réussi de Pister +20 %, qui les amènera à la caverne dans laquelle vivent les Habitants des Sables.







Scénarios



Les tablettes d'Ur-Nansha

En quelques mots...

Depuis quelque temps, le sorcier Kasim Ben Harb veut libérer le Maroc du joug des occidentaux. Pour cela, il attaque les occidentaux à l'aide de vampires de feu. mais son dessein est d'invoquer Cthugha afin de détruire Rabat et ainsi créer un mouvement de révolte. Pour ce faire, il recherche les fragments des *tablettes d'Ur-Nancha* qui lui manquent, car elles lui permettront d'invoquer Cthugha.

A l'affiche

Kasim

Kasim Ben Harb est un sorcier qui est à la tête d'un culte vénérant Cthugha. Il a rassemblé des rebelles et à pour objectif de libérer le Maroc de l'emprise coloniale. Il recherche les tablettes d'Ur-Nansha qui lui permettront d'invoquer Cthugha pour parvenir à ses fins.

Les tablettes d'Ur-Nansha

D'origines sumériennes, ces tablettes contiennent de puissants sortilèges, notamment l'invocation de Cthugha. Elles ont été brisées et enfouies à Sala Colonia. Si la plupart des fragments sont en possession de Kasim, certains sont encore enfouis, et d'autres appartiennent à Onfroi Jean Baudriard.

Onfroi Jean Baudriard

Onfroi est un marchand d'antiquité de Casablanca qui a en sa possession plusieurs fragments des tablettes. Il estime qu'elles sont précieuses, mais n'en connaît pas le pouvoir. Il espère les vendre à bon prix à un collectionneur.

Implication des investigateurs

Si certains des personnages sont des archéologues, des érudits ou des explorateurs, ils pourront être engagés pour effectuer des recherches dans les ruines de Sala Colonia au Maroc. S'il y a parmi eux des spécialistes de l'occulte ou des enquêteurs dans ce domaine, leur attention sera sans nul doute attirée par les nouvelles de morts mystérieuses par combustion d'Européens au Maroc (voir les *Papier d'Ur-Nansha* n°1, page 74). Bien entendu, il est toujours possible que les investigateurs soient simplement en vacances et qu'ils se retrouvent impliqués dans une série d'événements très étranges.

Quelque soit le moyen utilisé pour que les investigateurs rejoignent le fil du scénario, ils devraient être mis au courant de l'article de journal qui décrit les morts écœurantes de trois touristes européens qui voyageaient à travers le pays. En ce qui concerne les informations sur le désordre politique et l'état délicat dans lequel se trouve le Maroc, le gardien devra les livrer aux joueurs quand il le jugera nécessaire. Des investigateurs qui connaissent déjà le pays seront conscients des désordres qui règnent dans le pays, mais il est probable que la plupart des investigateurs n'aient que peu d'informations sur le pays. Il peut être souhaitable de laisser les investigateurs se familiariser avec les conditions qui règnent dans le pays tandis qu'ils l'explorent, en parlant aux Marocains, aux touristes et aux Franco-marocains.

Enjeux et récompenses

- **Stopper Kasim**
  Les investigateurs auront pour principal objectif de stopper Kasim, d'une manière ou d'une autre. le seul véritable moyen de mettre un terme a ses agissements est de le supprimer.

- **Sauver la réception**
  Lors d'une réception à l'hôtel d'Anfa, Kasim a prévu de lâcher des vampires de feu sur les invités présents afin d'inspirer un vent de révolte.

- **Empêcher la grande invocation**
  Que Kasim ait ou non récupéré tous les fragments des tablettes, il procédera à l'invocation de Cthugha dans l'espoir de soulever un mouvement de révolte au sein de son peuple. S'il ne dispose pas de l'ensemble des tablettes, ce seront des centaines de vampires de feu qui seront invoqués et mettront à feu tout le Maroc...

Conseils

Ce scénario se déroule dans différents endroits du Maroc pendant les années 1920. Chaque lieu possède une atmosphère unique. Il est conseillé au gardien de se familiariser avec les lieux appropriés.

Le scénario pourra être considérablement rallongé en faisant appel aux PNJs évoluant dans les lieux visités, et en incluant certaines intrigues secondaires décrites dans les chapitres correspondants. En outre, amener les investigateurs à voyager dans les régions reculées du Maroc pourra également allonger le scénario de base.

Afin de bien maîtriser ce scénario, le gardien devrait être conscient des barrières possibles au niveau du langage qui peuvent exister au Maroc.

Ce scénario est destiné à se dérouler de façon non linéaire. Il n'existe pas d'ordre particulier à respecter en ce qui concerne les visites de lieux ou le déroulement des événements. Toutefois, maîtriser un tel scénario exigera du gardien une très bonne connaissance des différents éléments qui le constituent.



Fiche technique

Investigation	●●●●○
Action	●●●○○
Exploration	●●○○○
Interaction	●●●○○
Mythe	●●●○○
Style de jeu	Horreur Lovecraftienne
Difficulté	Éprouvé
Durée estimée	◴◴◴◴
Nombre de joueurs	†††
Type de personnages	Explorateurs
Époque	1920

Informations réservées au Gardien

Au Maroc vit un sorcier nommé Kasim ben Harb. À ses côtés se trouve un culte en expansion constitué de rebelles marocains égarés. L'objectif principal de Kasim est l'invocation d'un Grand Ancien, Cthugha, et de provoquer l'anéantissement de milliers de personnes, en particulier des Français et des autres étrangers vivant à Rabat. Si Kasim réussissait, la capitale du Maroc serait rasée et ses habitant consumés par une horreur ancienne. Bien entendu, des personnes innocentes mourraient, mais tous le feraient au nom d'une bonne cause : la Révolution !

Kasims compte mener à bien ses abominables projets en utilisant les *Tablettes d'Ur-Nansha*. Pour ce faire, Kasim a invoqué des vampires de feu et les a lâchés sur les Français, les Espagnols et quelquefois sur des touristes européens. Au début des années 1920, il a obtenu de nombreux succès contre les Espagnols, ajoutant à la puissance des rebelles rifains une troupe de vampires du feu.

Au début du scénario, Kasim possède la plupart des morceaux des anciennes tablettes de pierre, soit environ 75 % de celles-ci. Il arpente le pays désespérément, sans doute même de façon irréfléchie, à la recherche des morceaux manquants. Il a acquis la certitude que quelqu'un les a récupérées dans les ruines de Sala Colonia et il offre une récompense conséquente à quiconque les retrouverait. Plus il sera contraint de patienter, plus il deviendra nerveux et désespéré.

Les recherches agressives de Kasim sont susceptibles d'attirer l'attention des investigateurs, et les amèneront peut-être à mettre la main sur Kasim pour le questionner à propos des morceaux et des *Tablettes d'Ur-Nansha*. Agir ainsi pourrait pousser Kasim dans ses derniers retranchements, le contraignant à tenter une invocation avec les seuls morceaux qu'il a en sa possession, en prenant le risque de provoquer une catastrophe majeure. C'est un risque que Kasim est prêt à courir s'il estime que ses plans risquent d'être réduit à néant.

L'emploi du temps de Kasim

Kasim est un homme impatient, qui devient de plus en plus agité et téméraire à mesure que les semaines passent. Après que les investigateurs sont arrivés au Maroc, Kasim ne mettra pas longtemps à se décider à invoquer Cthugha, que cela comporte un risque ou pas. Il est prêt à mourir pour libérer son pays des envahisseurs. Au cours du premier mois, Kasim attaque l'Hôtel d'Anfa (voir le paragraphe consacré à cet hôtel pour plus de détails). Trois semaines après cette attaque, Kasim devient encore plus belliqueux. Il menace directement toute personne qu'il suspecte de posséder les pierres, exigeant que celles-ci lui soient amenées. Des informations à ce sujet circulent rapidement au sein de la population des Marocains de souche. Si ces tentatives ne sont pas couronnées de succès, Kasim place une prime sur la tête du possesseur des pierres. Cette manœuvre devrait inciter Onfroi à donner ses pierres s'il les possède encore (voir le paragraphe consacré aux Antiquités de ce chapitre pour plus de détails). Après dix semaines, si Kasim n'a pas réuni les morceaux des *Tablettes d'Ur-Nansha*, il tente l'invocation avec les fragments qu'il possède (voir Invocation de Cthugha pour plus de détails).

Le temps joue donc contre les investigateurs. Le gardien peut rendre cette course contre le temps évidente en rendant Kasim de plus en plus hardi dans ses attaques et ses menaces. Il pourra même s'en prendre directement aux investigateurs et tenter de les éliminer.

Arrivée au Maroc

Les investigateurs pourront arriver au Maroc par voie de terre ou par mer, en fonction de leur provenance. S'ils arrivent par voie de terre, il peut être possible de pénétrer dans le pays sans être remarqué. Toutefois, à moins qu'ils ne se rendent d'eux-mêmes dans un bureau des douanes, ils se trouveront dans le pays en situation illégale. Cela implique que leurs passeports ne seront pas estampillés, et que s'ils venaient à être découverts, ils se verraient verbalisés, emprisonnés voire expulsés du territoire.

Si les investigateurs arrivent en bateau, il est probable qu'ils arrivent dans l'un de ces trois ports : Tanger, Rabat ou Casablanca, ce dernier étant le plus vraisemblable. Dans chaque port, les investigateurs rencontreront un officiel des bureaux des douanes. À moins que celui-ci ne découvre des armes passées en contrebande dans le pays, l'entrée dans le pays leur est accordée.

RABAT

Le Ministère des Antiquités

À un moment donné, si les investigateurs décident de fouiller ou de mettre en place une exploitation des ruines de Sala Colonia ou d'autres ruines crées par le gardien pour l'occasion, ils devront rendre visite au Ministère des Antiquités. Ce bureau administratif est situé dans l'enceinte de la préfecture à Rabat. Le sultan a nommé le ministre actuel, Arif Bahir. Néanmoins, celui-ci est contraint de se conformer aux désirs de ses supérieurs immédiats, tous nommés, quant à eux, par le gouvernement du Protectorat Français. Durant les années 1920, les Français se montrent très protecteurs envers les trésors nationaux du Maroc. De fait, l'obtention d'un permis d'exploiter un site archéologique peut s'enliser dans les affres de la paperasse administrative pendant des mois.

Heureusement pour les investigateurs, Arif trouve son travail d'un ennui mortel. Il ne peut effectuer les tâches que le sultan lui a confiées et n'est à présent guère plus qu'une marionnette aux mains des officiels français.

Arif Bahir

55 ans, ministre mécontent

APP	12	Prestance	60 %
CON	13	Endurance	65 %
DEX	13	Agilité	65 %
FOR	12	Puissance	60 %
TAI	12	Corpulence	60 %
ÉDU	16	Connaissance	80 %
INT	15	Intuition	75 %
POU	10	Volonté	50 %

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de Vie	13
Santé Mentale	50

Compétences

Archéologie	55 %
Bureaucratie	69 %
Marchander	34 %

Langues

Français	60 %

En lui proposant un pot-de-vin substantiel, il est possible d'accélérer considérablement les démarches administratives. Une telle offre doit être importante car Arif a pour intention de se retirer dans l'intérieur du pays et d'être débarrassé de l'agitation et du désordre dans lesquels le pays est plongé.

Un jet réussi en Psychologie révélera la position d'employé tyrannisé dans laquelle se trouve Arif. Si la prise de conscience de cette position n'incite pas spontanément les investigateurs à envisager de soudoyer Arif, où s'ils échouent dans leur tentative, un jet d'Intuition amènera l'un des personnages à avoir cette idée brillante. Arif a l'intention de prendre sa retraite, et il a une famille à nourrir. Le pot de vin doit par conséquent être important. Si les investigateurs entament les discussions avec une offre inférieure à 4 000 francs, Arif se fâchera et les expulsera de son bureau en les menaçant de dénoncer leur comportement aux autorités. Bien entendu, Arif n'en fera rien. Il espère au contraire qu'ils reviendront avec une meilleure offre. Pour provoquer cela, il enverra des amis proches laisser entendre aux investigateurs qu'il ne serait pas opposé à les rencontrer de nouveau.

Naturellement, quand les investigateurs lui rendront de nouveau visite, Arif se fâchera de nouveau, clamant qu'il ne souhaitait absolument pas les voir. Un jet réussi de Psychologie + 20 % perce rapidement à jour sa piètre tromperie. Si les investigateurs renouvellent une offre trop basse, Arif recommencera son numéro, et continuera jusqu'à ce qu'une offre de départ de 4 000 francs soit formulée. À partir de là, Arif a l'intention de marchander pour soutirer plus d'argent aux investigateurs et n'acceptera aucune offre sans avoir marchandé au préalable. Il est également prêt à accepter un prix inférieur si les investigateurs parviennent à marchander avec lui, mais n'acceptera en aucun cas une somme inférieure à 2000 francs.

La maison de Thé d'Amin

Amin entretient de nombreux liens avec des groupes clandestins rebelles, et sait de nombreuses choses sur de nombreux autres groupes. Si les investigateurs parviennent à amadouer Amin, ils peuvent apprendre les informations suivantes :

- Des armes sont importées des États-Unis. Elles transitent par le port de Casablanca, puis sont vendues à des tribus rebelles plus à l'intérieur des terres.
- Rick Conner est un trafiquant d'armes américain de Casablanca. On peut le trouver fréquemment au Cabaret Casablanca.
- Des groupes se sont tournés vers la magie pour libérer Al Maghrib (Le Maroc) du joug imposé par les Français et les Espagnols. On dit que les incendies survenus récemment sont la preuve de leur magie.
- Le pays entremêle des populations nombreuses et différentes. Les tribus du Rif et d'Idraren Draren (l'Atlas) sont variées, tout comme le sont leurs religions. On dit que certaines tribus vénèrent les anciens dieux romains, et que d'autres vénèrent des dieux depuis longtemps oubliés par l'homme.
- Il y a une cité perdue située dans le désert du Sahara. De nombreuses expéditions européennes se sont aventurées dans ces contrées sauvages pour la retrouver et n'en sont jamais revenues.

Hôtel du Parc

Des investigateurs qui se rendent ou séjournent à l'Hôtel du Parc peuvent aisément engager la conversation avec Didier. En raison de sa nationalité française, il se sent bien souvent comme un étranger et se montre toujours désireux de parler avec des européens ou, s'il n'a pas d'autre choix, avec des Américains.

Même si Didier est avide de conversation, il se montre beaucoup moins enclin à répandre des cancans dangereux. Néanmoins, un jet réussi de Baratin le convaincra de répéter certains des bruits qu'il a entendus tandis qu'il commerçait dans le souk. Naturellement, Didier est moins disert si les investigateurs ne louent pas une de ses chambres :

- La maison de thé d'Amin est un point de rendez-vous pour les rebelles marocains.
- De nombreuses personnes posent des questions à propos des vieilles pierres prélevées sur le site de Sala Colonia. Pourquoi tant d'intérêt pour de vieilles pierres ?
- La plupart des trésors nationaux du Maroc sont vendus à l'Angleterre et aux États-Unis. Cela, bien entendu, fait enrager les Français. En conséquence, le gouvernement marocain rend difficile l'obtention de permis pour l'importation et l'exportation des trésors nationaux. Bien sur, ces manœuvres n'ont pas freiné Henry Emerson. Il dépense beaucoup d'argent à La Cuisine du Jardin.
- Le sujet brûlant dans le souk est qu'un groupe de rebelles planifie une grande attaque qui pourrait expulser la France et l'Espagne du pays. Didier est très sceptique à ce sujet. Il considère la plupart des marocains de souche comme des arriérés.

Des victimes meurent carbonisées au Maroc

Alors qu'ils se trouvaient en vacances au Maroc, trois citoyens britanniques sont morts dans un terrible accident de voiture. Les trois personnes visitaient depuis trois semaines la campagne marocaine lorsqu'ils quittèrent Rabat pour se diriger vers la cité montagnarde de Chefchaouen. Sur la route, un événement imprévu contraignit l'automobile à quitter la route accidentée de cette région du Maroc. Selon le témoignage des officiels français, la voiture a percuté un arbre et a explosé, tuant tous ses occupants.

Lorsque l'émissaire britannique au Maroc demanda une enquête par les officiels du gouvernement, il se vit opposer un refus par le résident général, celui-ci arguant qu' « il ne s'agissait pas d'une attaque rebelle ». À l'heure actuelle, les services de police marocains mènent les investigations.

Dateline Maroc

Papiers d'Ur-Nansha N° 1

- La Kasbah des Oudaïas est hantée. On peut la visiter sans risque pendant la journée, mais lorsque tombe la nuit il ne faut pas s'y hasarder. Didier sait cela par expérience. Il a vu de nombreuses choses étranges à la lueur de la lune tandis qu'il arpentait la Kasbah des Oudaïas.

La bibliothèque de Rabat et les Archives

Comme de nombreux bâtiments institutionnels appartenant au gouvernement du protectorat français, la bibliothèque de Rabat et les Archives sont situées dans la cour de la préfecture. À cet endroit, les investigateurs pourront consulter l'essentiel de l'histoire du Maroc et avoir accès à de nombreuses éditions d'archive des journaux nationaux.
Comme la plupart des documents sont écrits en français, en arabe ou en berbère, les chercheurs devront réussir un test combiné de Langue et de Bibliothèque pour chaque tranche de quatre heures de recherches. Le gardien choisira le langage le plus approprié avant que le joueur n'effectue le jet de dé. Bien entendu, la barrière de la langue peut être écartée en s'attachant les services d'un interprète (*drogman*) mais il serait relativement inutile pour des recherches. Si un interprète est engagé, les jets de Langue ne sont plus nécessaires, mais l'investigateur subit un malus de -10 % sur ses jets de Bibliothèque, en raison des pertes et incompréhensions qui jalonnent la traduction.
Les investigateurs peuvent apprendre beaucoup ici. Plus l'information remonte loin dans le passé, plus le temps nécessaire à l'obtention de cette information sera long. Si les investigateurs s'intéressent à l'histoire ancienne du Maroc, le nombre d'heures nécessaires pour ce travail pourra être augmenté à 8 heures par jet de dé. Les informations suivantes peuvent être glanées dans ce lieu :

Histoire récente

(En fonction de la date, le gardien devra décider de la quantité d'informations révélées).

- De nombreuses tribus rebelles rifis se sont rebellées contre le protectorat espagnol en 1921. Ils ont fait de même contre les Français en 1925. Finalement, la guerre a cessé avec la reddition du chef rebelle en 1926.
- Le Traité de Fès a été signé en 1912, faisant du sud marocain une zone de protectorat français, du nord marocain une zone de protectorat espagnol et de Tanger une ville franche internationale. Si le Sultan dirige le pays par le nom, ce sont les gouvernements des protectorats respectifs qui contrôlent réellement la politique du pays.
- En 1921, une patrouille de dix soldats français fut assassinée dans les basses terres du Moyen Atlas. Leurs corps furent retrouvés carbonisés, et le médecin légiste a déterminé qu'ils avaient été brûlés vifs. Il fut décidé que l'attaque avait été perpétrée par des tribus berbères. Aucune tribu en particulier n'a été identifiée. Les investigateurs peuvent effectuer un jet de Mythe de Cthulhu pour discerner que ces morts sont plus complexes que ce qu'il parait.
- Un espion allemand a été arrêté il y a peu à Casablanca. Il a été renvoyé en Allemagne sans avoir été condamné.

Histoire Ancienne

(Le gardien pourra inclure en sus autant d'éléments tirés du Chapitre 1 qu'il le souhaite)

- Rabat était autrefois sous le contrôle de l'empire Romain. Sala Colonia était l'ancienne ville romaine qui se trouvait dans la province romaine connue sous le nom de Mauretania Tingitana. Il existe des preuves de l'existence passée d'un culte mystérieux à Sala Colonia. On prétend que ce culte vénérait une déité du feu.
- Finalement, Rome se convertit au christianisme et persécuta tous les païens. Les dirigeants de Sala Colonia se montrèrent particulièrement cruels dans leur entreprise de démantèlement des cultes mystérieux. Des écrits traduits en arabe indiquent que les romains détruisirent l'icône du culte mystérieux (un ensemble de tablettes de pierre), puis les enterrèrent sous l'endroit où les membres du culte avaient été brûlés vifs au préalable. Un jet réussi de Mythe de Cthulhu pourra révéler que cet ancien culte était certainement un culte de Cthugha, à condition que les investigateurs aient connaissance de Cthugha.
- On dit qu'un culte mystérique romain se trouvait autrefois à Sala Colonia. Des érudits pensent qu'il possédait les anciennes tablettes sumériennes connues sous le nom de *Tablettes d'Ur-Nansha*. L'hypothèse a été avancée selon laquelle les tablettes seraient originaires de Babylone.
- Hérodote, et de nombreux historiens à sa suite, croyaient qu'au cœur du désert saharien se trouvait autrefois une ancienne ville. De nombreuses expéditions ont tenté de trouver la cité, mais la plupart ont perdu tous leurs membres dans la tentative ou sont revenues les mains vides.
- Pendant plusieurs siècles, certaines tribus berbères du Rif et de L'Atlas vénéraient une déesse de la fertilité, jusqu'à ce qu'elles soient converties à l'Islam ou au Christianisme. Certains groupuscules de montagnards perpétuent cette ancienne pratique.

Sala Colonia

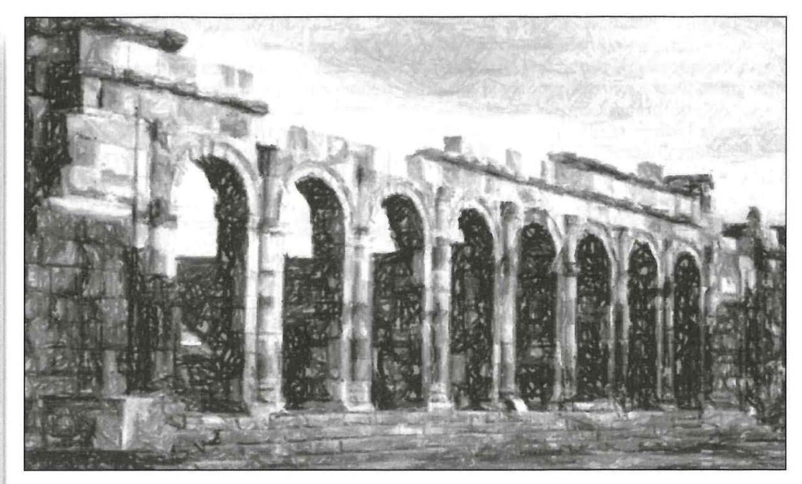
Même si Kasim est persuadé que tous les fragments ont été retirés des ruines de Sala Colonia, ce n'est pas le cas. Certains fragments des puissantes tablettes sont toujours enterrés sur le site. Des investigateurs qui auraient réussi à obtenir un permis pourraient librement faire des fouilles dans les ruines, même s'ils devront impérativement signaler tout ce qu'ils auront découvert au Ministre des Antiquités.

Excaver le site

Dans le cas où les investigateurs ont connaissance de l'existence des *Tablettes d'Ur-Nansha*,

Kasim et Sala Colonia

À peine les investigateurs auront-ils commencé les fouilles sur le site des ruines romaines que leurs actions seront signalées à Kasim. Ces nouvelles amènent le chef du culte à la conclusion que des fragments des tablettes se trouvent peut-être encore enfouis sur le site. Il pourrait également conclure que les investigateurs sont entrés en possession des morceaux. De prime abord, Kasim réagit avec prudence. Il dépêchera un membre de son culte pour infiltrer le groupe constitué par les investigateurs. Le membre du culte proposera ses services comme drogman (interprète), se vantant de connaître de nombreuses ruines antiques du Maroc et de posséder des contacts susceptibles de favoriser la contrebande. Le membre du culte ne reculera devant aucun mensonge pour se faire engager par les investigateurs. Une fois qu'il aura appris ce que les investigateurs ont effectivement réalisé sur le site, il en informera Kasim. Si les investigateurs sont toujours à la recherche des fragments, Kasim les laissera continuer, jusqu'à ce qu'ils en trouvent. Une fois certains des précieux fragments déterrés, il tentera de les dérober, recourant au meurtre des investigateurs si cela se révèle nécessaire.



ils verraient leurs chances de localiser des fragments restant sur le site augmenter considérablement. Si les investigateurs se livrent simplement à des fouilles sur le site, retrouver les pierres est impossible.

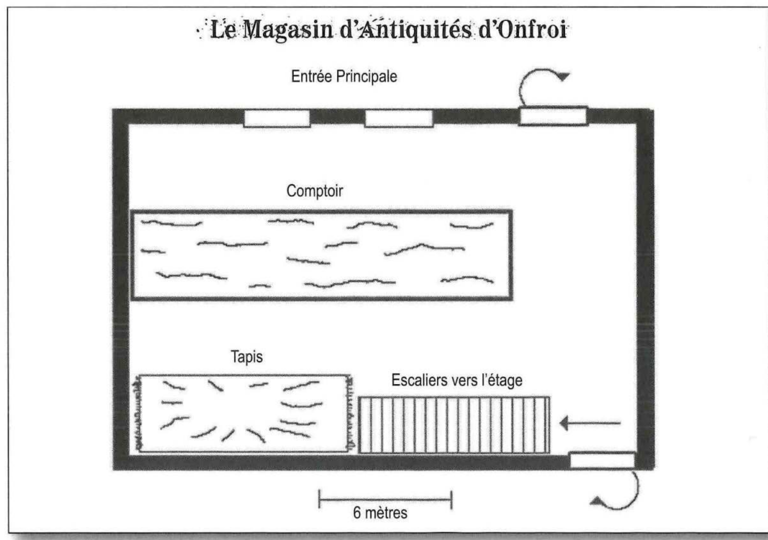
Rechercher des fragments restants requiert au moins une semaine de travail. Durant chaque semaine de fouille, chaque investigateur qui recherche délibérément un fragment peut effectuer un jet d'Anthropologie à la moitié de son score ou d'Archéologie en utilisant son score entier, en combinaison avec un jet de Volonté à la moitié du score normal. Des investigateurs suffisamment chanceux trouveront certains des fragments restants (leur nombre exact reste à l'appréciation du gardien). Un jet de Mythe de Cthulhu permettra d'identifier rapidement les éclats de pierre. Dans le cas contraire, les investigateurs devront faire confiance à leur instinct. De temps en temps, à l'occasion de jets ratés, le gardien pourra semer des fausses pistes et décrire aux investigateurs quelque chose qui ressemble aux fragments, mais qui se révélera après un examen minutieux n'être que des morceaux de pierres sans valeur. Et même après que les investigateurs ont mis la main sur les fragments, le gardien devrait s'efforcer de minimiser l'importance de leur découverte, comme si les fragments n'étaient pas l'objet de leur quête.

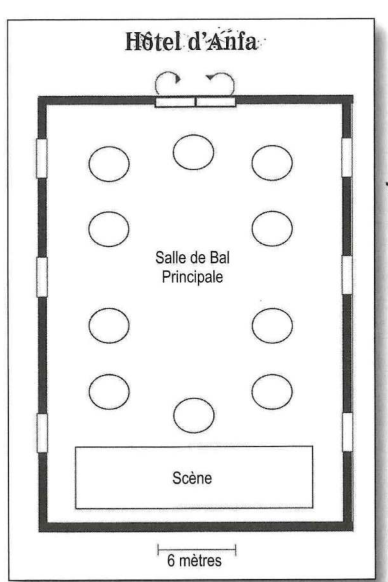
Casablanca

Les antiquités de Buadriad

Les fragments manquants

Il se trouve que le marchand d'antiquités de Casablanca, Onfroi Jean Baudriard, est entré en possession de certains fragments manquants des *Tablettes d'Ur-Nansha* (le nombre de fragments est laissé à l'appréciation du gardien). Comme le reste de la collection privée d'Onfroi, les fragments sont trop précieux pour être vendus au public. Son intuition





Papiers d'Ur-Nansha N° 3

incite Onfroi à penser qu'il pourrait les vendre à un antiquaire américain pour une somme rondelette. Cela le rendra encore plus réticent à mentionner les fragments de pierre.
Toutefois, Onfroi a certaines faiblesses qui pourront être exploitées. Il boit trop et lorsqu'il est suffisamment sous l'influence de l'alcool, il est fort possible qu'il fasse mention par inadvertance des fragments (il n'est possible de trouver de l'alcool que dans les établissements non musulmans). Tout d'abord, Onfroi doit être passablement saoul pour que survienne cet entorse à sa réserve. Des investigateurs qui inviteront Onfroi à dîner ou le convaincront de boire un verre avec eux devront également boire et fournir l'alcool nécessaire.

Pour chaque heure après qu'Onfroi ait atteint le stade « gris », il existe 10 % de chances qu'il mentionne les fragments. Pour chaque heure où il reste dans cet état, ou dans un état plus avancé, les chances augmentent de 5 %. Il est donc probable qu'Onfroi ou l'un des personnages sombre complètement avant que la langue d'Onfroi ne se délie. Si un tel cas se produisait, les investigateurs pourraient être contraints de renouveler leur tentative lors d'une nuit suivante.
Comme alternative à saouler Onfroi, les investigateurs pourraient envisager de s'introduire illégalement dans son échoppe (cf. *Les Papiers d'Ur-Nansha* n° 2, ci-contre). Son appartement se trouve juste au-dessus, il y a donc une chance non négligeable que des fouineurs soient repérés. Onfroi conserve sa collection privée dans la cave. La trappe d'accès se trouve sous un tapis marocain situé derrière le comptoir. Une réussite spéciale en Trouver Objet Caché permettra de déceler des plis dans le tapis. Un investigateur qui marchera sur le tapis pourra effectuer un jet d'Ecouter pour percevoir le craquement de la trappe. Tous les autres investigateurs pourront également effectuer un jet mais seule une réussite spéciale aboutira au même résultat.

Dans la cave souterraine, les investigateurs découvriront toute la collection privée d'Onfroi (cf. Chapitre 3, page 37). Les fragments des tablettes qu'il possède se trouvent dans cette cave.

La cérémonie à l'Hôtel d'Anfa

Peu de temps après que les investigateurs soient arrivés à Casablanca, ils apprennent qu'une réception se tiendra à l'Hôtel d'Anfa. Il s'agit d'une réception organisée par la préfecture locale à l'attention d'importants dignitaires étrangers, de riches hommes d'affaires locaux et de membres de familles marocaines clés. Cet événement est très huppé et sur invitation uniquement. Des investigateurs capables de réussir à obtenir une chambre à l'hôtel seront considérés de facto comme suffisamment importants pour être ajoutés à la liste des invités. Les autres, s'ils le souhaitent, devront trouver un autre moyen pour participer à la fête. Des articles sur les réjouissances se multiplient dans les journaux avant la tenue de l'événement, qui est le sujet de conversation principal en ville (la date à laquelle se tient la fête est laissée à l'appréciation du gardien). En plus d'être un bon endroit pour se faire des amis et obtenir des lettres de recommandation très utiles, l'hôtel pourrait sembler être pour des investigateurs méfiants ou paranoïaques un endroit susceptible d'être pris pour cible par les attaques des rebelles. Si les investigateurs n'ont pas eu affaire à des groupes ou à des sectateurs, une telle conclusion sera sans doute étrangère à toute conception du personnage.
Certains que la ville est bien protégée, les autorités françaises écarteront sans nul doute toute hypothèse allant dans ce sens. Il est donc inutile pour les investigateurs de tenter de prévenir la police d'une menace potentielle.

La proclamation de Kasim

Comme de bien entendu, l'idée a germé dans l'esprit de Kasim. Il espère profiter de l'occasion pour faire une véritable proclamation, ou inspirer une révolte. Il a l'intention d'invoquer des vampires du feu et de les lâcher sur cette réunion d'invités si importants.
À moins que les investigateurs n'aient au préalable infiltré le culte dirigé par Kasim, il y a peu de chances qu'ils soient au courant de ces plans.
Après coup, dans le cas où les desseins de Kasim sont couronnés de succès, tous les investigateurs qui ont eu affaire aux vampires du feu et qui réussissent un jet d'Intuition réalisent que quelque chose d'anormal, de surnaturel, s'est produit à l'hôtel. Si les investigateurs ne font pas le lien entre l'incendie de l'hôtel et la mort par combustion des trois touristes britanniques, le gardien pourra autoriser un jet d'Intuition pour relier les deux événements. Les détectives privés, policiers ou les investigateurs ayant des professions similaires effectueront naturellement le jet en premier.
Une fois qu'ils auront établi le caractère inhabituel des événements de l'hôtel, le gardien

Les Vampires du Feu, Nourrisseurs de la Flamme

	CON	TAI	INT	POU	DEX
1	6	1	9	11	14
2	4	1	10	13	16
3	7	1	8	12	16
4	6	1	11	12	15

Mouvement 11 (en vol)
Impact 0
Point de Vie 4

Attaques : Toucher brûlant 85 % dégâts : 2d6 (brûlure) + absorption de points de magie

Protections : la plupart des armes normales, dont les balles, ne leur infligent pas de dommages. L'eau inflige un point de dégât par tranche de deux litres d'eau renversée sur eux, un extincteur à main classique inflige 1d6 points de dégâts et un seau de sable inflige 1d3 points.

Sortilèges : aucun

Perte de SAN : aucune

pourra autoriser les joueurs à effectuer un jet de **Mythe de Cthulhu** pour identifier les vampires du feu comme étant la source des terribles dégâts infligés.

L'attaque

Après que les convives ont eu quelques heures pour s'installer, Kasim envoie les vampires du feu accomplir leur besogne. Il essaie d'en invoquer 1D4. Toutefois, un seul vampire est certainement suffisant pour accomplir cette tâche, à moins qu'un investigateur bien préparé soit dans les environs. Les vampires du feu pénètrent par les fenêtres latérales, comme si une boule de feu avait été projetée à l'intérieur de la salle de bal. Ils attaquent rapidement la personne la plus proche, la tuant avant de passer à la personne suivante. Les vampires du feu préparent dans le même temps une conflagration capable de réduire à l'état de cendres l'hôtel entier à moins que les autorités soient mises au courant de l'événement très tôt, le plus probablement dès le début de celui-ci, voire avant si une fausse alarme a été lancée. Les investigateurs peuvent penser à passer un faux appel s'ils prévoient le feu.

Nerifda

Kasim ben Harb et le culte de Cthugha

Bien que Kasim et son culte visitent souvent les plus grandes villes du Maroc, son culte et lui-même vivent habituellement dans les plaines du Moyen Atlas. Le culte dans son ensemble occupe un petit village nommé Nerifda. Ce village est trop petit pour figurer sur les cartes, et de faible importance aux yeux du gouvernement du Protectorat Français. Il est situé dans l'une des vallées du Moyen Atlas, entre Rabat et Casablanca. Il est peu probable que les investigateurs tombent par hasard sur ce village. Si cela leur arrivait, il est peu probable qu'ils y survivent à leur première nuit. Au contraire des autres villages de l'intérieur des terres du Maroc, les habitants de Nerifda traitent les étrangers avec un profond mépris.

À partir de ce village, Kasim élabore des plans et travaille dur sur sa collection partielle de fragments des *Tablettes d'Ur-Nansha*. Les tablettes elles-mêmes sont écrites en écriture



Les séides de Kasim

	FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	PV	IMP
1	13	14	12	8	8	11	13	2
2	10	11	12	10	10	12	12	0
3	12	13	12	10	9	11	13	0
4	14	13	13	9	11	9	13	2
5	12	12	12	11	10	11	12	2
6	11	11	13	12	11	13	12	0
7	15	14	15	11	12	10	15	0
8	11	12	12	8	9	9	12	0
9	12	10	11	10	9	10	11	0
10	10	12	13	10	10	13	13	0

Attaques
Dague 41 % dégâts 1d4 + Impact
Epée 32 % dégâts 1d6 +1 + Impact

Compétences

Se cacher	44 %
Écouter	36 %
Équitation (dromadaire)	42 %
Trouver Objet Caché	29 %

cunéiforme. Kasim est parvenu à en déchiffrer une partie seulement, et ce qu'il a déchiffré est surtout du à son appel aux choses les plus sombres de l'univers pour gagner son savoir limité.

Si Kasim vient à être au courant des tentatives des investigateurs de mettre le nez dans ses affaires, il essaiera certainement de les éliminer. Ses premiers essais utiliseront des méthodes plus terre à terre que magiques. Une approche probable consistera en un lâcher de scorpions dans la chambre des investigateurs. L'utilisation de poison est une autre méthode possible. Des membres du culte de Kasim sont établis à Rabat et Casablanca et y œuvrent pour le bien du culte. Un seul mot de Kasim pourra conduire à une tentative d'empoisonnement d'un investigateur. Si ces tentatives venaient à échouer, le meurtre pur et simple serait l'étape suivante. Des investigateurs qui s'acharneraient à rester en vie auraient finalement à affronter un vampire du feu, Kasim étant vraiment de tempérament colérique.

Une fois que les investigateurs auront identifié Kasim ou l'un des membres de son culte, il sera possible de suivre la piste du sorcier ou du membre jusqu'à Nerifda. Grâce à une surveillance attentive, les investigateurs pourront apprendre que le village entier est peuplé de sectateurs. Assister à l'une des cérémonies nocturnes devrait permettre d'établir cette évidence.

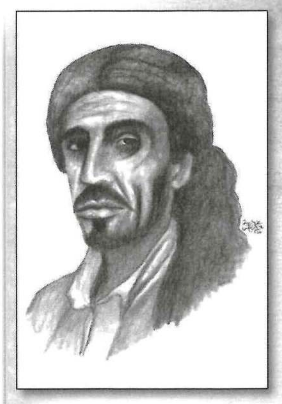
L'invocation de la flamme vivante

S'il n'est pas contrecarré, Kasim essaie finalement d'invoquer Cthugha. Son souhait est de faire appel au Grand Ancien dans les ruines de Sala Colonia et de lui permettre de réduire en cendres l'intégralité de la ville de Rabat. Et, comme ceux qui ont possédé les *Tablettes d'Ur-Nansha* avant lui, Kasim est suffisamment fou pour penser pouvoir soumettre Cthugha à sa propre volonté et ainsi utiliser la Flamme Vivante comme protection de son pays. Kasim envisage également de remplacer le sultan actuellement en place et de devenir ainsi le dirigeant unique du Maroc. L'invocation surviendra si Kasim se sent talonné par les autorités françaises ou par les investigateurs, ou encore s'il a abandonné tout espoir de mettre la main sur tous les fragments manquants. Il ne faut pas longtemps à Kasim pour être à bout. Il ne lui faudra que 8 à 10 semaines après que les investigateurs soient arrivés dans le pays pour qu'il atteigne sa limite. S'il ne possède pas à ce moment-là l'intégralité des tablettes, il commence à élaborer des préparatifs en vue de l'invocation.

Au cours des jours précédant la cérémonie, il fait préparer par ses sectateurs un autel de pierre, comme il est requis par le rituel, à Sala Colonia. Il commence ensuite l'invocation, drapé dans l'obscurité de la nuit. Au contraire d'autres circonstances durant lesquels Cthugha peut être invoqué, principalement quand les astres sont propices, le sortilège particulier des *Tablettes d'Ur-Nansha* permet à l'entité de flamme d'entrer dans le monde terrestre, si un nombre de sacrifices suffisant y est disponible. Le plan de Kasim est d'offrir en sacrifice l'intégralité de la ville de Rabat, soit un nombre supérieur à 105 000 personnes. Ce nombre de fluides vitaux qui attirent le Grand Ancien lui permet d'entrer temporairement dans ce plan d'existence. Il existe toutefois une possibilité que le sortilège ne fonctionne pas correctement. Si la totalité des fragments n'est pas réunie, Cthugha n'est pas invoqué. À sa place, une horde terrifiante de Vampires du feu est attirée. Si cela survient, ils ne limitent pas leurs attaques à Rabat, mais se déplacent de ville en ville des jours durant, brûlant et tuant tout ce qui croise leur passage. Si le sortilège de Kasim échoue, il est fort possible qu'à la place de provoquer la destruction d'une ville, il détruise la majeure partie du Maroc à la place.

Ce que les investigateurs peuvent apprendre

Des investigateurs qui se sont lancés à la recherche des tablettes sont susceptibles de savoir que Cthugha peut être invoqué, ou de savoir que la tentative peut échouer. S'ils pos-



Kasim Ben Harb

Kasim est un Marocain de souche d'origine arabe. Les années de guerres et l'histoire générale de conflits dans son pays ont amené Kasim à mépriser tous ceux qui viendraient sur ses terres en vue d'y apposer leur sceau. Il se considère comme une nouvelle forme de guerrier, qui n'est pas enfermé par les limites qui ont par le passé conduit le Maroc vers le conflit et l'assujettissement. Il n'a pas seulement l'intention de bouter les français et les espagnols hors du Maroc, mais il souhaite le faire d'une manière qui soit sans équivoque pour le monde entier.

Kasim Ben Harb
42 ans, Prêtre Ardent de Cthugha

APP	10	Prestance	50 %
CON	14	Endurance	70 %
DEX	13	Agilité	65 %
FOR	16	Puissance	80 %
TAI	14	Corpulence	70 %
ÉDU	14	Connaissance	70 %
INT	17	Intuition	85 %
POU	24	Volonté	99 %

Valeurs dérivées

Impact	2
Points de Vie	14
Santé Mentale	0

Compétences

Astronomie	35 %
Écouter	32 %
Mythe de Cthulhu	18 %
Se Cacher	35 %

Langue
Français 44 %

Attaques
Poings 52 %, dégâts 1d3 +2
Dague 42 %, dégâts 1d4 +2
Epée 46 %, dégâts 1d6 +1+ 2

Sortilèges
Malédiction de l'ombre, envoyer des rêves, voler la vie, invoquer/contrôler un vampire du feu.

sèdent un certain nombre de fragments, ils peuvent tenter un jet de Mythe de Cthulhu pour se rendre compte qu'il existe de grandes chances d'échec, qui résulterait en une catastrophe aux proportions titanesques. Même si les investigateurs ne pourront pas déterminer exactement ce qu'impliquerait un échec, ils sauront à coup sûr que c'est un événement particulièrement abominable qui se produirait. Simplement envisager un tel événement forcera le personnage à effectuer un jet de SAN (perte de 0/1D6 points).

Une invocation qui tourne mal

Si le sortilège d'invocation présent sur les tablettes est utilisé sans que les tablettes soient entières, le lanceur doit effectuer un jet sur la table de résistance en utilisant son POU auquel est ajouté le POU de tous ceux qui l'assistent. Cette valeur est opposée au POU de Cthugha. Un succès indique que le Grand Ancien est invoqué. Un échec indique que l'invocation amène une masse incontrôlable de 1D100 x10 Vampires du feu, qui demeurent dans ce monde durant 1D10 +6 jours. Libérés, les vampires du feu vouent leur existence à la destruction. Tous ceux qui croisent leur chemin, l'invocateur et ses assistants inclus, sont rapidement éliminés.

Arrêter la Grande Invocation

Il n'existe pas de méthode prédéterminée pour contrecarrer les plans de Kasim. Les investigateurs peuvent le capturer ou le tuer, ou voler les fragments des *Tablettes d'Ur-Nansha* qu'il possède. Ils peuvent aussi convaincre les autorités qu'il est un rebelle ou un membre de l'une des nouvelles organisations clandestines du Maroc. Quelque soit le moyen qu'ils choisissent pour arrêter Kasim, ils rencontreront de sérieux obstacles. Ses sectateurs lui sont loyaux et le protègent. Ils sont susceptibles de connaître les déplacements des investigateurs. Les officiels français seront réticents à l'idée d'ordonner l'arrestation d'un Marocain de souche sur les simples assertions d'étrangers, sans que cette thèse ne soit étayée par une justification de rébellion. Quant à voler ou détruire les fragments des tablettes que possède Kasim, c'est une tâche difficile.

Conclusion

Si les investigateurs parviennent à contrecarrer entièrement les plans de Kasim, chaque personnage survivant gagne 1D10 points de Santé Mentale. Dans le cas où ils ont obtenu des informations sur les *Tablettes d'Ur-Nansha*, ils gagnent également 4 % à leur compétence Mythe de Cthulhu. Et ils auront bien entendu noué de nombreux contacts au Maroc, en plus d'avoir probablement découvert d'autres mystères à explorer. Si les investigateurs entrent en possession de tous les fragments des *Tablettes d'Ur-Nansha* à la fin du scénario, ils auront le choix entre les conserver ou les détruire. S'ils décident de les détruire, ils obtiendront 1D6 points de Santé Mentale supplémentaires pour cette action. De plus, chaque investigateur ayant participé à la destruction se verra accorder 1 point de POU. Bien entendu, même si les investigateurs pensent avoir détruit les tablettes, il reste la possibilité que des copies aient été effectuées au fil des siècles. Pour beaucoup de monde, ces tablettes étaient inestimables et bien trop précieuses pour ne pas en réaliser des copies. En vertu de ce dernier point, il est bien difficile de déterminer si les investigateurs possèdent les originaux. Si le gardien souhaite ajouter un contre-pied à la fin du scénario, il pourra suggérer que le granite dont sont faites les tablettes est en fait originaire d'une région d'Afrique du Nord et pas d'Iran, où les tablettes furent crées.





Les Tablettes d'Ur-Nansha

Les tablettes datent de 5 000 à 10 000 avant J.-C., quand les premières villes humaines furent érigées. Les tablettes furent crées par le Sumerien Caina, le premier des maîtres batisseurs, également appelés les bâtisseurs de villes. Caina inscrivit sur les tablettes les secrets de l'art de la construction, et ajouta de sombres secrets qui concernaient le dieu du feu adoré en ville. Ces tablettes passèrent de main de roi en main de roi, jusqu'à tomber en possession du premier roi de Babylone. Celuici comprit leur véritable nature, et fit ériger un gigantesque ziggourat en honneur du dieu de la ville. Il décréta que le ziggourat était le plus haut de tous les ziggourats, et un lieu de culte. La construction était si monumentale qu'elle requit plusieurs siècles pour être achevée. La nouvelle de sa construction se répandit à travers le pays, et nombreux furent les habitants des contrées reculées qui affluèrent pour contempler le prodigieux spectacle. L'année de son achèvement, le roi de Babylone était Ur-Nansha. Lui aussi connaissait les secrets des tablettes. Toutefois, il ne se satisfaisait pas d'être un chien obéissant du dieu de la ville, alors qu'il lui était donnée la possibilité de prendre la place du dieu et ainsi de devenir un dieu lui-même. Il était inscrit sur les tablettes que des villes seraient érigées pour attirer les humains. Une fois réunis en un lieu unique, le grand dieu Cthugha serait invoqué pour faire un festin des troupeaux rassemblés pour lui. Les rois originels de Babylone décidèrent de servir au dieu ancien le plus grand des festins. Une tour serait construite. Elle serait si immense, surpassée par nulle autre, qu'elle pourrait atteindre le grand dieu lui-même. Elle attirerait à elle des centaines de milliers d'hommes qui viendraient de par le monde pour la contempler. Lorsque la période serait propice, Cthugha serait invoqué et la célébration commencerait.

Le roi Ur-Nansha perçut la beauté de ce plan mais décida d'y apporter quelques petites modifications. Pourquoi ne pas utiliser les troupeaux humains pour attirer le dieu, et ensuite utiliser sa puissante armée et la grande tour pour tuer le dieu ? En agissant ainsi, il prendrait la place du dieu et deviendrait à son tour une divinité. Lorsque ce jour survint, Cthugha fut attiré par la tour. Les prêtres avaient commencé le rituel d'invocation sans en référer à Ur-Nansha. Comme Cthugha approchait, le roi prépara son armée.

Mais de façon inattendue, le maître bâtisseur en charge de la construction de la tour décida de voler les tablettes d'Ur-Nansha pour son usage personnel. Il prit les tablettes et étudia leur magie. Lorsque il réalisa la trahison du roi, il confia les tablettes à son esclave et l'éloigna pour éviter la colère de Cthugha. Tandis que l'esclave s'éloignait avec les tablettes, le maître bâtisseur gravit les marches du ziggourat jusqu'à son sommet pour terminer l'invocation. Il réussit. Les gens se massèrent autour de la tour et l'armée du roi Ur-Nansha fut consumée. Certains parvinrent à s'enfuir et à emporter le souvenir de cette histoire avec eux, comme le fit l'esclave du maître bâtisseur.

Au fil des siècles, les tablettes voyagèrent beaucoup, et tombèrent finalement entre les mains romaines et amenées à Sala Colonia.

Il existe seulement un lot de tablettes, qui comprend deux plaques de granite de forme rectangulaire et d'une longueur d'un mètre. Aucune information n'incite à penser qu'une copie a jamais été effectuée. Elles sont mentionnées dans le Necronomicon et le Livre d'Eibon. Comme les tablettes sont brisées, le gardien doit déterminer combien de fragments il est nécessaire de retrouver pour les reconstituer entièrement. Le nombre de fragments détermine les bénéfices que donnent les tablettes. Les informations qui suivent sont celles qui correspondent aux tablettes complètes. Plus les tablettes seront incomplètes, moins elles rapporteront de bonus et de sortilèges.

Langue : cunéiforme
Complexité : Cryptique (90%)
Durée : mois
Mythe de Cthulhu : 6
SAN : 10
Sortilèges : autant que le gardien le souhaite (cela dépend également de combien de fragments ont été réunis). Les deux sorts obligatoirement contenus sont Invoquer/Contrôler Vampire du feu et Invoquer Cthugha.

Variante de Sortilège : Invoquer Cthugha

(disponible uniquement par le biais des tablettes)

Un grand autel de pierre est nécessaire à l'invocation de Cthugha. La cérémonie dans son intégralité dure plusieurs heures et nécessite un sacrifice humain par immolation. Comme la cérémonie progresse, des orages se forment dans le ciel. Même s'ils paraissent être des orages ordinaires, ils sont en fait des orages de feu. Des teintes mauves et jaunes emplissent le ciel au côté de nuages noirs et brumeux tandis que le portail s'ouvre progressivement pour permettre le passage du Grand Ancien. Bien entendu, le rituel laisse croire à l'officiant qu'il est possible de soumettre Cthugha à sa propre volonté. Ceci est bien entendu impossible. Mais cet attrait est suffisant pour amener des sorciers à invoquer le dieu de flammes pour qu'il sème la destruction sur Terre. Une cérémonie entière dure 1D20 heures, et nécessite le sacrifice de 20 points de magie. Ces points peuvent être répartis entre le sorcier et ses acolytes. Une fois la cérémonie achevée, les personnes présentes doivent subir les pertes de Santé Mentale liées à l'apparition de Cthugha. Qu'importe la personne qui a invoqué le Grand Ancien, celui-ci tue toutes les personnes présentes pour leur arrogance.

Cthugha, Grand Ancien

Cthugha possède des capacités de télépathie, mais ne les utilise pas souvent avec les humains. De temps en temps, il communique avec les humains réunis pour lui, et leur révèle la folie de leur acte, semant la terreur dans l'esprit des humains avant que la mort ne les frappe.

Attaques et effets spéciaux

Brûlure automatique : lorsqu'il est invoqué, Cthugha amène avec lui 1d100 x 10 vampires du feu. Ces derniers commencent immédiatement à embraser la région. Cthugha lui-même flotte au-dessus, carbonisant le site entier. Les humains qui sont présents sur le site commencent à perdre des Points de Vie à cause de la chaleur dès le round suivant l'apparition de Cthugha. Lors de chaque round, les joueurs devront effectuer un jet sous leur Endurance. Un échec indiquera une perte de 1 point de vie par round jusqu'à la mort du personnage. La seule façon d'en réchapper est de fuir l'endroit, une zone à peu près circulaire d'un diamètre de 2D10 x 20 mètres. Cthugha ne quitte pas l'endroit avant qu'il ne soit totalement dévasté et brûlé, à moins qu'il ne soit avant cela renvoyé à l'aide d'un sortilège.

Attaque de Pseudopode : chaque round, Cthugha peut extraire 1D4 pseudopodes de sa masse informe, avec lesquels il pourra fouetter ou étreindre des cibles individuelles. Chaque attaque peut être effectuée sur une cible différente.

Jet de flammes : Cthugha peut projeter des flammes au lieu d'utiliser ses pseudopodes. Un jet de flammes à une portée de 150 mètres et couvre le site de flammes, carbonisant une zone de 20 mètres tout autour. Des joueurs présents dans cette zone au moment de la projection devront effectuer un jet en opposition de CON contre le POU de Cthugha sur la table de Résistance. Un jet raté indique une perte de Points de Vie égale au POU de Cthugha. Un succès indique une perte de la moitié de ce POU, ce qui sera dans la plupart des cas une maigre consolation. Une armure corporelle est sans effet contre cette attaque, mais l'abri d'un mur ou d'un relief naturel peut être pris en compte.

Cthugha, la flamme vivante

CON	120	Endurance	99 %
DEX	21	Agilité	99 %
FOR	80	Puissance	99 %
TAI	140	Corpulence	99 %
INT	28	Intuition	99 %
POU	42	Volonté	99 %

Valeurs dérivées

Impact	13D6
Points de Vie	130
Mouvement	0 (vol stationnaire)

Attaques
Pseudopode 40 %, dégâts 1D6 + impact
Projection de flammes 60 %, spécial.

Protection
(1) toute arme de contact subit magiquement 14 points de dommages lors du round où Cthugha est attaqué. Les points sont perdus avant que l'attaque ne soit résolue et si l'arme est détruite, Cthugha ne subit aucun dommage. (2) Les balles et les autres projectiles infligent des dommages normaux à Cthugha, mais seulement après que 14 points aient été soustraits aux dégâts normalement infligés. Un résultat final de 0 ou moins n'inflige aucun dégât.

Sortilèges
Tous les sortilèges concernant les entités du feu et lui-même.

Perte de SAN : 2 / 1D20



Scénario

L'océan de sable

En quelques mots...

Au cœur du désert repose la cité enfouie de Katuris, poste avancé Atlante. Sa grande tour n'est dégagée que lors de grandes tempêtes de sable, et le vent qui s'y engouffre produit un son surnaturel. Nombre de légendes circulent sur cette cité. les investigateurs vont découvrir une piste très sérieuse pour la localiser. Ils devront pour cela fouiller au plus profond des bibliothèques, mais aussi de la kasbah, avant d'affronter le désert et ses secrets, pour enfin découvrir la cité et le Sombre Espoir qui se cache en son sein

A l'affiche

Sherfa

Sherfa est le sage de Maghish, qui n'hésitera pas à faire supprimer les investigateurs si ceux-ci se montrent trop curieux.

Mahgish

Village le plus proche de la cité perdue, Mahgish est en réalité bâti sur l'emplacement d'une ancienne cité Atlante. Ses habitants semblent en être des descendants.

Le Sahara

Véritable adversaire des investigateurs dans ce scénario, le Sahara ne fera aucune concession : chaleur, tempêtes, pillards, scorpions...

Katuris

Ancien poste avancé Atlante, la cité perdue de Katuris a connu une fin tragique. Les derniers survivants s'y sont livrés une bataille acharnée, et un culte à Tsathoggua y a été pratiqué. En reste le Sombre Espoir tapi au cœur des ruines.

Implication des investigateurs

Les investigateurs peuvent s'intéresser à la légende de la cité perdue de plusieurs manières :

- En entendre parler souvent lors de leur séjour au Maroc
- Avoir connaissance de la disparation de l'américain qui cherchait la cité, et partir à sa recherche
- Être eux-mêmes à la recherche de vestiges anciens

Dans tous les cas, il est recommandé que les investigateurs soient déjà présents au Maroc, afin de connaître les rumeurs concernant la cité, ainsi que d'avoir conscience des dangers du désert.

Enjeux et récompenses

- **Retrouver la cité de Katuris**
  Pour découvrir la cité, il faudra ay préalable recopier une carte dans les grottes sous la kasbah, tout en évitant les goules qui y pullulent.

- **Parvenir à Maghish**
  Le voyage jusqu'à Maghish, village le plus proche de la cité perdue, se fera à travers les régions de plus en plus reculées du Maroc. Les marques de la civilisation moderne disparaîtront au fur et à mesure que les investigateurs s'engageront en direction de ce village et pour y arriver, ils devront alors utiliser les moyens de locomotions locaux et fiables dans ces régions austères (chevaux, mules ou dromadaires...)

- **Échapper à Sherfa**
  Sherfa, véritable chef de Maghish, détient un précieux livre Atlante. Il peut devenir l'allié des investigateurs, mais sera prêt à les éliminer sans aucun état d'âme s'ils se montrent trop curieux.

- **Survivre au Sombre Espoir**
  Après avoir affronté le désert et ses tempêtes, les investigateurs, en explorant les vestiges de la cité, découvriront son Sombre Espoir, une larve amorphe de Tsathoggua à laquelle ils devront échapper... ou périr.

Conseils

Ce scénario va permettre aux investigateurs de découvrir les vestiges d'une cité Atlante, Katuris, et de l'explorer. En dehors de l'exploration de la cité à proprement parler, le principal adversaire de ce scénario est le Sahara, et ses dangers. Le gardien devra veiller à mettre en scène le désert comme un adversaire impitoyable et mortel.
Par ailleurs, la découverte de la cité de Katuris pourra permettre d'introduire la Société de Proem, qui a pour vocation de protéger les vestiges et le savoir Atlante.



Fiche technique

Investigation	●●○○○
Action	●●○○○
Exploration	●●●●●
Interaction	●●●○○
Mythe	●●●○○
Style de jeu	Horreur Lovecraftienne
Difficulté	Éprouvé
Durée estimée	◷◷◷◷◷
Nombre de joueurs	4
Type de personnages	Explorateurs
Époque	1920

Introduction

Les terres éternelles du Maroc ont accueilli de nombreux royaumes au cours des millénaires. Des informations sur nombre de ces royaumes ont traversé l'histoire par le biais d'anciens voyages, de gravures sur des tablettes ou de frises qui figeaient l'histoire sur les murs de temples. Toutefois, il existe un empire qui s'étend au-delà des limites de l'histoire connue, et dont les secrets sont toujours enterrés dans le désert à ce jour.

Au fil du temps, nombreuses furent les rumeurs sur une cité avalée par les sables voraces du désert du Sahara. De nombreux noms lui ont été donnés, mais le plus répandu dans la région est celui de Katuris, une ville de l'empire d'Atlantis. Si les fables à propos de la cité atlante perdue sont nombreuses, il ne reste à son propos que peu d'informations réelles. Les investigateurs devront effectuer un travail de recherche minutieux à Rabat pour localiser des documents anciens qui les mèneront à Mahgish et de là dans les profondeurs de l'impitoyable désert et des territoires contestés situés entre le Maroc et l'Algérie.

Même avec une carte, et peut-être même un guide expérimenté, trouver la ville est une tâche d'une grande difficulté. Seules les plus hautes structures pointent encore hors du sable et seulement durant de très courtes périodes, pendant le déchaînement des tempêtes de sables. La plus haute tour de la cité perdue émet un sifflement dans le miaulement des vents, appelant les voyageurs à elle. Pendant de telles périodes, il est possible de pénétrer dans la grande métropole par l'Aiguille révélée et de s'aventurer dans ses profondeurs.

« L'océan de sable » est un scénario indépendant, mais peut être facilement intégré à une campagne, particulièrement si celle-ci se déroule sur le sol africain. Il s'adresse à des investigateurs expérimentés, mais sa difficulté peut être modulée par le gardien pour être joué avec des investigateurs nouvellement crées. Avant de commencer cette aventure, il est souhaitable que les investigateurs passent quelques temps au Maroc, pour apprendre ses coutumes et ses dangers. Il est conseillé au gardien de se familiariser avec le décor et les détails du scénario avant de commencer à le faire jouer.

Informations réservées au Gardien

Avant de commencer à faire jouer ce scénario, le gardien devrait prendre soin de se familiariser avec la partie consacrée au Sahara de ce livre (Chapitre 5, page 60). Afin de créer une atmosphère particulière, il sera nécessaire d'utiliser avec justesse les règles utilisées pour gérer la découverte des pistes, de décrire les « ergs » et les « hammada ». De même, le gardien devrait confronter les joueurs à la cruauté du désert, qui n'est pas un endroit accueillant ni miséricordieux. D'égale importance est la période de l'année durant laquelle les investigateurs commenceront à explorer le Sahara. Les températures estivales, tant de nuit que de jour, peuvent se révéler fatales. Le risque d'insolation devrait être un souci majeur et constant lors d'explorations prolongées. Un investigateur qui n'aurait pas étudié le milieu saharien et qui n'est pas conscient des tempêtes et autres risques encourus devrait voir toutes ses compétences physiques et certaines de ses compétences mentales réduites de 20 % quand il se trouve dans le désert. Le choix final des compétences concernées et des malus infligés restent à l'appréciation du gardien, mais pour les voyageurs inexpérimentés, le désert est habituellement un chemin qui conduit tout droit vers la mort.

Pour les âmes courageuses et bien préparées, l'un des plus grands trésors de ce monde sera à portée de main. Il s'agit de Katuris (dans l'ancienne langue), l'une des ville qui servait d'avant-poste à l'Empire d'Atlantis. Même si la ville repose sous un océan de sable, ceux qui constituent la race qui l'a fondée patrouillent toujours dans le désert, tâchant d'empêcher qu'on la découvre. Ils se cachent également dans ses sombres dédales qui s'étalent sous les sables, en compagnie d'autres gardiens qui rôdent aux alentours.

La ville elle-même fut ensevelie des siècles avant que les humains n'occupent cette région. À cette époque, le Sahara était une terre verdoyante où prospérait une citée largement peuplée, qui débordait de vie et d'activité commerciale et qui était également le creuset dans lequel voyaient le jour d'étranges créations. Comme toutes les villes atlantes, Katuris renfermait de nombreux secrets étranges dans les rayonnages de ses bibliothèques et de ses ateliers. Lorsqu'un cataclysme survint et provoqua l'engloutissement de la cité nommée Atlantis sous les eaux de l'océan, des tempêtes se déchaînèrent de par le monde, détruisant toutes les grandes villes et bâtiments, qu'elles ensevelirent sous la terre, l'eau, la glace et le sable.

Dans certaines régions, les Atlantes survirent et s'obstinèrent à rester en vie au fil des siècles. Certains d'entre eux vouèrent leur existence à la protection des glorieux secrets de leur empire. Les humains étaient considérés comme des êtres trop insouciants, et les membres du peuple serpent étaient leurs ennemis jurés. Cette ancienne animosité reste vivace dans les années 1920. Les gardiens de Katuris feront de leur mieux pour empêcher des secrets et des connaissances de quitter la ville. Des investigateurs qui apprendront certains de ces secrets éternels devront mettre en balance leur santé mentale et la menace que représenterait la révélation de tels savoirs. Ce sont les connaissances possédées par les Atlantes qui ruinèrent leur empire, et qui détruisirent quasiment la planète entière.

Informations destinées aux Investigateurs

En passant quelques temps au Maroc, les investigateurs ne manqueront pas d'être rapidement mis au courant de rumeurs concernant la cité perdue. Il s'agit de l'un des moyens les plus répandus pour attirer l'attention et l'argent des occidentaux. Des

marchands vendent des breloques provenant de la Cité Perdue à quiconque désire en acquérir. Les chansons, les contes, les poèmes, les livres parlent tous de la Cité Perdue. Il est possible de dénicher quelques éléments réellement utiles, mais dans la majorité des cas, il s'agira uniquement d'objets destinés à exploiter la crédulité des touristes et des chasseurs de trésors inexpérimentés. Dans tous les cas, il ne faudra pas longtemps aux investigateurs pour en apprendre plus sur la Cité Perdue, même s'il est improbable qu'ils soient mis au courant de ses relations avec l'empire d'Atlantis sans avoir trouvé des ouvrages sur le sujet ou effectué des recherches approfondies.

Si les investigateurs passent au moins quatre semaines au Maroc, ils entendent automatiquement parler de la Cité perdue. S'ils effectuent des recherches dans le bâtiment des Dossiers Historiques de la Préfecture à Rabat, un jet de Bibliothèque réussi leur révélera les informations contenues dans le *Documents de Sable #1*.

Naturellement, le gardien peut décider d'amener les investigateurs à participer à ce scénario par d'autres moyens, comme une parenthèse à des campagnes telles que les *Masques de Nyarlathotep* ou *Les Secrets du Kenya*, ou comme une extension de l'aventure présentée dans le supplément *Pulp Cthulhu*.

Le Commencement

Rabat

Préfecture, Chambre gouvernementale des dossiers historiques

Articles rares

Les investigateurs peuvent visiter le secteur consacré aux articles rares de la Chambre gouvernementale des dossiers historiques (voir Chapitre Deux).

Des investigateurs chanceux qui parviennent à avoir accès aux articles rares pourront tenter de trouver des informations sur la Cité Perdue. Ils pourront trouver en Luisa Aznar une aide précieuse. Luisa connaît l'existence d'une carte gravée sur les murs des cavernes situées sous la kasbah des oudaïas (*Documents de Sable #2*).

Le nombre total de jets de Bibliothèque réussis détermine la profondeur et la richesse des informations rassemblées. Les réussites sont également cumulatives : deux succès indiquent ainsi que les informations correspondant à « 1 succès » et « 2 succès » sont toutes deux obtenues.

La Kasbah des Oudaïas

De nombreux secrets enfouis se trouvent dans les souterrains de la Kasbah des Oudaïas. Vagabondant dans les tunnels de la Kasbah des Oudaïas se trouve la goule nommée Inek. Celle-ci possède un savoir conséquent à propos de nombreuses choses. Il est possible que les investigateurs aient déjà rencontré Inek par d'autres moyens. S'ils décident de lui rendre visite, en utilisant les moyens de persuasion appropriés, il pourra fournir une carte de la Cité Perdue qui a été griffonnée sur un mur de caverne (*Documents de Sable #2*). Si les investigateurs suivent cette piste, le gardien pourra se référer à la partie consacrée à *Inek et les Cavernes sous la Kasbah des Oudaïas*. Si Inek est contacté et qu'un investigateur réussit un jet de Négociation, Inek les guidera jusqu'à l'endroit où se trouve la carte partielle de la ville.

Réaliser une copie de la carte

Les cavernes sont pleines de goules, et toutes ne sont pas aussi loquaces et amicales qu'Inek. Il est conseillé au gardien de faire peser sur les joueurs une contrainte de temps tandis qu'ils recopient la carte. Donnez aux joueurs le *Documents de Sable #2* et indiquez leur qu'ils doivent recopier la carte à la main. Le gardien devrait en secret déclencher une minuterie et donner trois minutes aux joueurs pour reproduire la carte du mieux qu'ils peuvent. Tous les éventuels jets de Photographie nécessiteront un succès spécial pour donner un résultat exploitable, en raison de l'obscurité (un flash est requis). À chaque minute qui passe, les bruits des goules qui approchent s'intensifient. Leur nombre grossit rapidement. À la fin des trois minutes imparties, les investigateurs doivent arrêter de croquer la carte (le gardien leur retire le document). À ce moment-là, les investigateurs doivent prendre la fuite ou affronter un groupe de 4 + 1D10 goules.

Un peu plus de temps

Des investigateurs possédant les compétences Cartographie ou Pratique Artistique (dessin) peuvent effectuer un jet avec un bonus de 20 %. Si le jet est une réussite, ces joueurs obtiennent une minute supplémentaire pour continuer leur travail de copie.

Après que le temps supplémentaire soit écoulé, le document est retiré de nouveau et les goules arrivent comme précédemment.

Tests de Bibliothèque réussis

Réussites	Résultat
1	Les investigateurs obtiennent le *Document de Sable #3*
2	Les investigateurs obtiennent les *Documents de Sable #4* et *#8*
3	Les investigateurs obtiennent l'assistance de Luisa Aznar
4	Les investigateurs découvrent un fragment de document écrit de la main d'un ancien scribe (*Document de Sable #6*)
5	Les investigateurs apprennent l'existence d'une carte se trouvant dans les cavernes situées sous la Kasbah des Oudaïas
6	Les investigateurs apprennent qu'il existait autrefois un village du nom de Mahgish situé au sud-ouest de Zagora.



Histoire de la Cité Perdue d'Atlantis en Afrique du Nord

L'histoire regorge de mentions d'un paradis primordial, que l'on décrit fréquemment comme le berceau de l'humanité. De nombreuses religions de par le monde partagent ces mythes, mais ont un point de vue toujours différent quant à l'endroit où était sensé se trouver le « paradis » originel. Il existe, toutefois, de nombreux textes anciens qui placent cet endroit béni au beau milieu de l'Océan Atlantique. Ce qui était jadis connu sous l'appellation de « paradis » est également connu sous le nom d'Atlantis. Atlantis aurait donné naissance à de nombreuses civilisations, peut-être même à toutes les civilisations que nous connaissons aujourd'hui.

D'après les témoignages des anciens, il existait autrefois un continent nommé Atlantis. Platon est régulièrement cité comme étant une ressource fiable concernant cet endroit. Il en indiqua une localisation : au-delà du pilier d'Hercule (qui serait le détroit de Gibraltar de nos jours). Néanmoins, il n'avait pas grand-chose à offrir sinon des légendes qu'on lui avait transmises. Les histoires issues des Egyptiens et des Mésopotamiens amenèrent un éclairage plus important. Ces cultures possédaient toutes deux des histoires à propos d'une terre ancestrale qui jadis fut très étendue, où vivaient des personnes dotées de capacités merveilleuses. Tous ces contes parlaient de la chute d'Atlantis, qui survint lorsque les océans recouvrirent les grandes étendues de terre. Cela ne constituait qu'une partie de l'histoire, et la plus grande des cités subsista des siècles durant après ce déluge. Le continent connu sous le nom d'Atlantis était également le berceau de la cité d'Atlantis. De cette cité s'étendit un empire de par le monde.

L'empire comptait un grand nombre de Cités États sur différents continents. Chacune d'entre elles gouvernait sa propre province. Quelquefois, un même continent accueillait plusieurs cités état. Des documents historiques font mention de plusieurs noms différents pour désigner ces cités, mais elles possèdent souvent la racine caractéristique « Atla ». Les différentes prononciations dans différentes cultures compliquent cette reconnaissance. Au Maroc, l'endroit le plus évident envisagé comme terre d'accueil de l'une de ces cités est certainement situé près des Monts de l'Atlas. Des rumeurs à propos de la Cité perdue ont émaillé l'histoire marocaine. L'historien grec Hérodote y fait référence en plaçant la cité dans la Sahara. Il n'existe que peu d'éléments susceptibles d'étayer cette thèse.

Document de Sable # 1

Depuis de nombreuses années, les voyageurs ont parlé d'un étrange village situé près de Zagora. Ce village est isolé, et peuplé par des villageois qui communiquent dans un langage ancien. Les nomades les appellent « les Maîtres du désert » et « l'Esprit du désert ». Les recherches menées pour localiser ce village se sont révélées globalement infructueuses, et pour la plupart des gens, il reste une légende ou un endroit depuis longtemps perdu.

Document de Sable # 3

Une expédition française disparaît !

La nouvelle de la perte presque complète d'une expédition archéologique française qui avait quitté Agadir est parvenue aux oreilles du résident général cette semaine. Bien que le gouvernement du protectorat se soit refusé à toute déclaration officielle, les rumeurs abondent. Il ne resterait qu'un seul survivant, dont le nom n'a pas été révélé. Celui-ci aurait indiqué avoir trouvé le chemin de Zagora. Une source privée au sein du gouvernement a indiqué que le survivant n'a articulé qu'un charabia incompréhensible cinq jours durant. Le mot « Katuris » était visiblement la seule chose qu'il répétait sans cesse.

Document de Sable # 4

Anthropologie à Magish

Des investigateurs anthropologues remarqueront le caractère unique des caractéristiques physiques des habitants du village. Un jet réussi d'Anthropologie à +20 % révélera que les habitants de Magish ne possèdent aucune caractéristique commune avec aucune des autres tribus indigènes du Maroc. Une telle découverte provoquera certainement la stupéfaction mais suscitera aussi une grande excitation chez n'importe quel anthropologue. De tous les points de vue, les villageois de Magish constituent un peuple isolé.
De plus amples investigations, pouvant prendre la forme de questionnements, d'examen physiques et de prises de mesures, mais aussi de fouilles archéologiques, révéleront que cette communauté existe depuis des siècles et qu'elle entretient son isolement en cultivant des superstitions.
Des aspects intéressants du village concernent les méthodes de production des vêtements et des ustensiles de poterie, et la complexité de leurs traditions et de leur dialecte unique. Bien que leur langage possède quelques idiomes en commun avec ceux des autres tribus, il est nécessaire de le maîtriser pour comprendre parfaitement leurs usages. Le village pourrait constituer un sujet d'étude susceptible d'occuper une vie entière d'anthropologue.

يف نوكت يكل .حورلاو ةركاذلاو ، جازملا ، هدارالا كلمت اهنا .يح ءيش لك يه ىربكلا ءارحصلا
عامتسالا قيرط نع ملعتلا لئاسو نم اهيلا نا بجيو ةدحاو ةرم ، ىربكلا ءارحصلا هذه عم مالس
وهو .نزواجتملا ىلع ذخاي ال هناو ، روخف ءارحصلا يه ءارحصلا .ابضاغ نوكي امدنع هنا ىلا
تاسمه ىلا عامتساللا دحاو بلطتت ىربكلا ءارحصلا يف ةايحلا ديق ىلع نيقابلا .ديحو اضيا
ءارحصلا ةينغا ىلا عمتساو مدلا هفصاع لالخ عاجشلا فقوملا وه لاجرلا رابتخا .يناغالاو
، ةينغالا هذه يلي لجرلا ناك اذا .حايرلا ليوع يف مغنلا عمست نا عيطتست هذه عمسي نم .هديجملا
.تايكاحلا نع لاقي ناو ، هبلق يف برحو ، ءارحصلا هدمتعا يذلا متيس هنا لاقو

Document de Sable # 6

Fragment d'un témoignage d'un scribe nomade
(Traduction du *Papier de Sable #6*)

Le Sahara est un être vivant. Il possède une volonté propre, un caractère, une mémoire et une âme. Pour être en paix avec ce grand désert, il convient de s'attirer ses sympathies en apprenant ses voies, en écoutant ses colères. Le Sahara est un désert plein de fierté, et il ne s'attache pas aux intrus. Il est aussi solitaire. Survivre dans le Grand Désert réclame que l'on soit à l'écoute de ces murmures et de ses chants. L'épreuve des hommes est de rester courageux lorsque la tempête de sang fait rage, et d'écouter le chant glorieux du Sahara. Ceux qui écoutent peuvent entendre sa mélodie dans les vents hurlants. Si un homme suit ce chant, il sera enlacé par le désert, accueilli en son cœur et il lui sera fait l'honneur d'entendre ses histoires.

Document de Sable # 7

Se Rendre à Mahgish

Une fois que les investigateurs auront réuni suffisamment d'informations pour quitter Rabat, ils auront besoin d'un plan pour voyager jusqu'à Mahgish. Cela implique qu'ils se réfèrent à une carte du Maroc et qu'ils informent le gardien de leur itinéraire. Ils pourront changer de route après leur départ, mais devront dans ce cas expliquer ce qui les a mené à leur nouvelle piste. Voyager dans les terres intérieures du Maroc est difficile et dangereux. Il est conseillé au gardien de se référer au Chapitre Cinq pour des détails concernant les voyages dans le pays. En fonction de la difficulté choisie et du niveau de compétences des investigateurs, le gardien pourra ajouter une ou plusieurs rencontres durant le trajet. De plus, le moyen de transport choisi est important : à pied, à cheval, en mule, à dos de dromadaire, par voie ferrée ou en automobile. Tous ces moyens de transport sont possibles, même si certains sont limités. Pour voyager de Rabat à Mahgish, il est probable que les investigateurs utiliseront un peu de chacun de ces moyens de transport. Le gardien est encouragé à utiliser les règles de poursuite du livre de base de la 6[eme] édition (page 132) pour ajouter de la couleur et pimenter leur voyage.



Mahgish

À 48 kilomètres au sud-est de Zagora se trouve le village de Mahgish. Les habitants de ce village du désert isolé évitent tout contact avec l'extérieur. Ils ne fuient pas les visiteurs, mais il est très rare qu'un habitant se rende à Zagora ou tout autre lieu alentour. Le village possède des bâtiments d'un style marocain typique, aux murs rouges et aux toitures plates. Les fenêtres ont habituellement des volets de bois sculptés, mais les motifs ne sont pas des arabesques. Une autre caractéristique intéressante de ce village est sa population. Les habitants de Mahgish sont tous d'apparence frêle, avec des cheveux sombres et une peau couleur cannelle. Leurs yeux sont bleus, et le plus grand d'entre eux n'atteint pas 1m65. Leurs traits sont fins et délicats, mais ils se montrent déterminés et plein d'assurance.

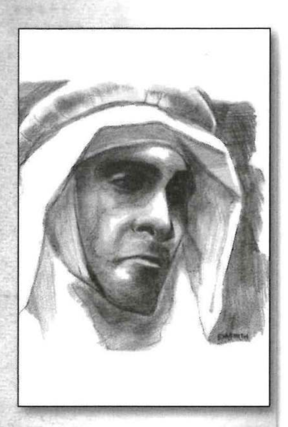
Se loger et se nourrir

En des termes sans équivoque, il n'y a à Mahgish aucun hôtel, restaurant, pension, auberge ou tout autre endroit susceptible d'accueillir des visiteurs. Les voyageurs qui séjournent à Mahgish devront donc se résoudre à planter la tente à l'extérieur du village, et à acheter des provisions sur les marchés. Dans certaines circonstances, Sherfa, l'Ancien du village, met à la disposition de visiteurs spéciaux une maison vide.

Explorer Mahgish

Les histoires racontées autour du village
Si les investigateurs passent une journée à explorer le village, à parler avec les autochtones et, plus important que tout, à acheter des produits locaux, il leur sera possible d'entendre de nombreuses histoires. Des jets de Baratin ou Négociation seront les plus adaptés pour obtenir des informations. Toutefois, des investigateurs qui racontent des histoires abracadabrantes pourraient bien s'en voir conter en retour. Chaque rumeur nécessite habituellement une journée pour être obtenue. Si des investigateurs obtiennent une réussite spéciale ou font montre d'une interprétation particulièrement réussie, ils peuvent obtenir deux rumeurs ou même plus en une seule journée :

- Des nomades rendent parfois visite au village, prétendant avoir entendu les chants de la Cité Perdue.
- Des choses étranges vivent dans le désert. Elles ne sont pas animales ni humaines. Elles vivent dans le sable et traquent les humains.
- A quelques reprises, des bandits ont essayé d'attaquer le village, mais chaque fois Sherfa, l'ancien du village, les a effrayés et ils se sont enfuis. Sherfa est un sage.
- Un nomade fait du commerce dans le village. Il connaît tous les points d'eau cachés dans le Grand Désert.
- Quelquefois, lorsque les vents soufflent, le chant de la Cité Perdue résonne dans le village. C'est un mauvais présage.



Sherfa

34 ans, Ancien avenant de Mahgish

APP	13	Prestance	65 %
CON	09	Endurance	45 %
DEX	16	Agilité	80 %
FOR	11	Puissance	55 %
TAI	09	Corpulence	45 %
ÉDU	13	Connaissance	65 %
INT	11	Intuition	55 %
POU	07	Volonté	35 %

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de Vie	09
Santé Mentale	35

Compétences

Athlétisme	66 %
Déguisement	45 %
Discrétion	33 %
Écouter	42 %
Mythe de Cthulhu	14 %
Négociation	55 %
Persuasion	77 %
Se Cacher	50 %
Trouver Objet caché	37 %

Langues

Arabe	71 %
Anglais	18 %
Français	34 %
Spéciale : Atlante	

Attaques

Dague 47 %, dégâts 1D4+2

Sortilèges

Créer un Portail, flétrissure, Protéger la Chair.

- Un américain est venu ici à quelques reprises. Il était à la recherche de la Cité Perdue, mais ne l'a jamais découverte.
- Les plaintes du désert donnent vie au sable. Le sable traque tous ceux qui se trouvent dans le désert.

Parler à l'Ancien

Sherfa est l'ancien du village, et tous les visiteurs finissent invariablement par le rencontrer. Sa demeure est luxueuse si l'on considère les standards de Mahgish. C'est une maison marocaine traditionnelle, bâtie en pierre. Ses fenêtres sont dotées de volets, et ses intérieurs sont ornés de tapis et de coussins. La maison possède en outre un âtre et de nombreuses chambres. La maison de Sherfa est la plus grande du village. Sa compréhension de l'anglais est limitée, et il maîtrise mieux le français. Il parle principalement les divers dialectes tribaux de la région, ainsi que le dialecte spécifique à Mahgish. Il peut également utiliser l'arabe d'Afrique du Nord.

Des investigateurs qui réussiraient un jet d'Anthropologie ou de Psychologie pourraient se rendre compte que Sherfa est très intelligent, peut-être supérieur sur ce point-là aux autres membres du village. Un jet de Psychologie réussi révélera également que malgré son aménité, il cache quelque chose. Apprendre son secret requerra très probablement que Sherfa le révèle directement. Il ne révèle jamais son âge véritable, même s'il pourra laisser échapper un commentaire sur un fait historique distant comme s'il y avait assisté.

La plupart des habitants de Mahgish réservent un bon accueil aux étrangers. Les seuls moments ou la méfiance et le déplaisir s'installent sont ceux où les étrangers commencent à poser des questions spécifiques sur la Cité Perdue. Les habitants de Mahgish considèrent la Cité Perdue comme un mythe, comme la plupart des Marocains. Toutefois, Sherfa le considère avec un plus grand sérieux, et veille férocement sur les secrets qui subsistent. Les investigateurs qui semblent posséder de vraies connaissances sur la Cité sont très souvent réduits au silence durant la nuit.

En surface, Sherfa parait être un homme amical et aimable, enchanté de répondre à des questions de surface sur l'ancienne cité et son histoire. Toutefois, si Sherfa est persuadé que les investigateurs en savent trop, il les invite à passer la nuit dans sa demeure privée, et à la première opportunité, il ordonnera à ses hommes de main de les assassiner.

S'il en a l'opportunité, Sherfa induira les investigateurs en erreur. Il préférera ne pas avoir à les faire tuer. S'il est interrogé à propos de la Cité Perdue, il tentera de dissuader les investigateurs de continuer leurs recherches ou il leur fournir des informations erronées. Il mettra les investigateurs en garde contre les bandits et les nomades du désert, et contera les histoires d'autres qui ont péri « avec l'espoir de trouver ce qui n'est qu'un mythe ».

Fouiller la maison de Sherfa

La maison de Sherfa ne contient que peu de biens pouvant avoir une valeur aux yeux d'occidentaux. Ses possessions se limitent essentiellement à des ustensiles du quotidien, et à une très petite somme d'argent. Toutefois, il détient un ancien ouvrage atlante qui pourrait se révéler d'un grand intérêt pour les investigateurs. Sherfa le garde caché sous une plaque de pierre amovible, située sur le sol de sa chambre. Une réussite spéciale en Trouver Objet Caché permettra de remarquer que la pierre a été bougée récemment et attirera par conséquent l'attention des investigateurs sur elle.

Si on soulève la dalle de pierre, on met la main sur un épais volume enveloppé dans du tissu. Le livre possède des pages de métal. Ce métal est inconnu des humains (c'est de l'atlantium). Le texte est inscrit en écriture atlante, qui sera sans aucun doute inconnue des investigateurs. Pour tous ceux qui ne comprennent pas ce langage, les inscriptions sur la couverture sembleront aussi mystérieuses que l'écriture sur les pages intérieures. Le titre du livre, du moins sa plus proche traduction, est *Le Codex des Nombreux Mondes*.

Persuader les explorateurs

Si les investigateurs sont amicaux envers Sherfa, il les invitera à dîner et pendant le repas tentera de les convaincre de cesser de rechercher la Cité Perdue. C'est un orateur

Les séides de Sherfa

	FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	PV	IMP
1	12	12	08	15	11	13	10	0
2	14	12	10	11	13	16	11	0
3	11	13	09	09	08	14	11	0
4	12	15	10	11	12	12	13	2
5	13	12	08	10	13	11	10	2
6	12	11	10	10	15	13	11	0
7	15	13	10	09	12	12	12	2

Attaques

Poing 52 % dégâts 1d3 + Impact
Dague 30 % dégâts 1d4 +2 + Impact
Fusil 60 % dégâts 2d6 +4

Compétences

Orientation (Montagne/déserts) 76 %
Équitation 84 %
Survie (désert) 88 %

talentueux, et il glissera innocemment au cours du repas des avertissements dans la conversation, mais jamais il n'admettra qu'un tel endroit ait pu jamais exister.

- On dit que le Sahara a jadis englouti une armée entière.
- Il n'y a pas de Cité Perdue. Il s'agit d'un conte initié par les Français pour tirer profit des explorateurs.
- Voyager dans le désert est dangereux. Nombreuses furent les expéditions qui ne revinrent jamais.
- La grande tempête du désert protège tous les secrets. La tempête est vivante. Elle peut blanchir les os en quelques minutes.

En finir avec les investigateurs

Si Sherfa le juge nécessaire, il offrira le gîte aux investigateurs et donnera ordre à ses hommes de main de se glisser dans leur chambre durant la nuit et de lâcher des scorpions dans leur lit, sacs de couchages, sac à dos et leurs autres possessions. Cela lui donne une explication plausible à fournir sur ce qui est survenu aux investigateurs si quelqu'un dans le village, ou un investigateur survivant, le demandait. Sherfa espère que ces morts dissuaderont totalement les investigateurs et qu'elles apparaîtront d'origine complètement naturelle. Si l'un des investigateurs se montrait méfiant, Sherfa se verrait contraint d'utiliser ses hommes de main pour une confrontation directe.

A la recherche d'un guide nomade

Si les investigateurs n'ont pas déjà un nomade à leur service, ils peuvent en trouver un à Mahgish, sous réserve qu'ils patientent assez longtemps. Quelques tribus nomades rendent visite au village tout au long de l'année. Ces nomades du désert voyagent à travers le Sahara, élèvent des animaux, vivent dans des tentes et commercent avec les villageois. Ils suivent une ancienne piste de points d'eau, et sont des experts en ce qui concerne la survie dans le désert. La plupart d'entre eux connaissent les histoires ayant trait à la Cité Perdue, et certains d'entre eux ont même déjà entendu ses chants.

Des investigateurs qui choisissent de trouver un nomade du désert doivent être extrêmement chanceux et patients. Pour chaque semaine d'attente, l'investigateur qui possède le score de d'intuition le plus élevé effectuera un test de chance à 50 %. Si un succès spécial est obtenu, une tribu nomade fait son apparition dans le village.

Une fois la tribu arrivée à Mahgish, un seul membre peut être convaincu. Y parvenir requiert des succès combinés en Baratin et Négociation. Offrir des objets utiles comme des couteaux, des armes à feu, des épices, du tissu ou des animaux augmentera les chances de succès. Le bonus obtenu est à l'appréciation du gardien.

En général, les nomades se méfient des étrangers mais sont toutefois toujours prêts à les accueillir dans leurs tentes. Certains d'entre eux, toutefois, essayeront de conduire les expéditions dans le désert, de les dépouiller et de les laisser mourir. Une telle rencontre ne devrait se produire que si le joueur effectuant le jet de Chance pour localiser les nomades obtient un échec critique sur l'un des jets précédant la rencontre (c'est un mauvais présage).

Vers le Sahara

Sans un guide nomade ou un explorateur expérimenté, il est quasiment certain que ceux qui pénétreront dans le désert y trouveront la mort. L'insolation est un souci journalier, tout comme la déshydratation, l'orientation, les bandits et la faune locale. Avant de com-

Le Codex de Nombreux mondes

Lire et comprendre le livre requiert un score de 45 % ou plus en langue (atlante) et même dans ce cas, certains références culturelles et commentaires historiques sont susceptibles de dérouter le lecteur. En substance, il s'agit d'un livre mystique qui ne traite pas seulement de la préhistoire de la Terre, mais qui décrit également des événements, des endroits et des entités issus de divers royaumes extraterrestres.

Le livre lui-même est constitué de métal atlante, dont le secret de fabrication est aujourd'hui oublié. Il fut écrit par Fnah Rsi. En dépit de son âge millénaire, le livre a résisté à la rouille. Les mots sont gravés à l'eau forte sur les pages du livre, reliées par des cercles de métal. Le script ne ressemble à rien de connu, et sans un savoir particulier, un traducteur ou des moyens surnaturels, il ne peut être traduit.

Dans ses pages se trouve l'histoire de la race des Hommes-Serpents contre lesquels les Atlantes ont combattu durant de nombreuses années. Il traite également de nombreuses sciences mystérieuses, qui utilisent le Mythe de Cthulhu et des notions de base de science et de technologie. C'est ce mélange qui donna à Atlantis et ses cités états l'avancement technologique qui permit d'étendre leur influence sur le monde. Étant donnée la nature de l'ouvrage, il est impossible de le survoler, sauf peut-être pour un Atlante.

Complexité : Cryptique (90%)
Durée : mois
Mythe de Cthulhu : 2
Histoire d'Atlantis : 3
Ingénierie : 2
SAN : 3
Sortilèges : Contacter un Habitant des Sables, Créer un Portail, Créer une Fenêtre, Trouver un Portail, Regard dans le futur, Transfert d'Esprit, Chant des Sirènes

Scorpion Nord Africain

FOR	01
CON	01
TAI	01
DEX	03
POU	02

Impact 0
Points de Vie 01
Mouvement 3

Compétences

Esquive	32 %
Se cacher	51 %
Se cacher dans une chaussure	73 %
Discrétion	60 %

Attaques : Dard 30 %, poison (cf. page165 du livre de base de la 6e édition) Le poison du scorpion Nord Africain est habituellement mortel, la mort intervenant dans l'heure ou même plus rapidement.

Guide Nomade Compétent Typique

APP	11	Prestance	55 %
CON	12	Endurance	60 %
DEX	14	Agilité	70 %
FOR	12	Puissance	60 %
TAI	10	Corpulence	50 %
ÉDU	11	Connaissance	55 %
INT	13	Intuition	65 %
POU	11	Volonté	55 %

Valeurs dérivées
Impact 0
Points de Vie 12
Santé Mentale 55

Compétences

Discrétion	44 %
Écouter	46 %
Équitation	
- dromadaire	61 %
Négociation	57 %
Orientation	65 %,
Se cacher	60 %
Survie	
- désert	82 %
Trouver Objet caché	57 %

Langues
Français 51 %

Attaques
Dague 54 %, dégâts : 1D4+2

mencer cette partie du scénario, il est conseillé au gardien de se reporter au Chapitre consacré au Sahara.

Trouver la cité Perdu sera une tâche ardue, et nécessitera plusieurs semaines. En fonction de l'expérience des joueurs, il est conseillé au gardien d'adapter la difficulté du voyage à travers le désert.

Localiser la Cité Perdue

Trouver cette ancienne ville atlante est une tâche herculéenne. Les investigateurs devront être armés de solides connaissances, et compter sur un guide qui peut s'orienter dans le désert. Tomber accidentellement sur la Cité Perdue est tout simplement impossible.

Approcher les environs de la Cité Perdue nécessite trois semaines de voyage. Chaque semaine, un jet réussi d'Orientation est requis. Ce jet sera effectué par le gardien. Celui-ci pourra effectuer un jet pour chaque personnage possédant la compétence, puis livrera les conseils de tous les personnages qui ont effectué un jet. Si le jet est réussi et que le groupe suit l'investigateur ayant réussi, tout va pour le mieux. Toutefois, le gardien peut également donner des conseils erronés, des contre-avis, menant dans de mauvaises directions. Les échecs mènent l'expédition sur une fausse piste et lui font perdre une semaine. Après trois semaines d'Orientation réussie dans le désert, le gardien commencera à lancer les dés pour le Simoon.

Le Chant de la Cité Perdue

Après trois semaines d'Orientation réussie, le gardien continuera à lancer des jets de Navigation pour les joueurs. Chaque jet réussi, dans le cas où l'expédition suit l'avis d'un personnage ayant réussi, donne un bonus de 10 % au jet effectué pour le Simoon.

Trouver la Cité Perdue nécessite qu'une tempête de sable connue sous le nom de Simoon se produise. Pour chaque semaine passée dans le désert (après les trois semaines initiales), le gardien effectuera un jet de dé. Il existe une chance de base de 20 % qu'un Simoon se déclenche. Pour chaque semaine passée dans le désert et dans la bonne direction, les chances sont augmentées de 10 %.

Le Simoon et la Tour Plaintive

Pendant le terrible Simoon, lorsque les sables se teintent de rouge, l'aiguille la plus élevée de la Cité Perdue est temporairement dégagée. Les vents violents déplacent les sables et dégageront une ouverture dans l'aiguille. Ceci produit un son grave et plaintif comme si la tempête jouait de la corne. Il s'agit de l'appel de la Cité Perdue. C'est uniquement pendant cette tempête que l'aiguille est découverte et que les vents sont suffisamment puissants pour produire ce grondement. Même dans le Simoon en furie, il est possible d'entendre parfaitement ce son (si les investigateurs suivent la bonne piste). Un jet réussi d'Écouter à + 20% permet à l'investigateur de percevoir l'appel. Il est si sinistre qu'ils l'identifient immédiatement. Suivre le son nécessite un jet réussi d'Orientation ou Écouter (les deux effectués à + 20%). Ces jets peuvent être effectués toutes les heures durant lesquelles la tempête fait rage. Trouver l'Aiguille requiert deux heures.



Exemple :

L'expédition a passé quatre semaines dans le désert. Durant l'une de ces semaines, l'expédition se perd, mais pour les autres trois semaines, les explorateurs progressent sur la bonne piste (grâce à des jets réussis d'Orientation auxquels l'expédition fit confiance).
Durant la cinquième semaine, le gardien lance un dé de pourcentage. Le résultat obtenu est de 45 %, ce qui est supérieur aux 20 % de voir apparaître un Simoon. La tempête n'apparaît pas. Les investigateurs doivent effectuer un autre jet d'Orientation réussi et le suivre.
Après six semaines de voyage dans le désert, le gardien obtient un jet de 34 sur le dé de pourcentage. Comme l'expédition progresse dans la bonne direction, les chances de voir le Simoon apparaître est à présent de 30 % (20 % +10 % par semaine). Ce jet est de nouveau un échec. Les investigateurs doivent réussir un nouveau jet d'Orientation et voyager dans la bonne direction.
Après sept semaines, la chance de voir arriver un Simoon est de 40 % (20 %+10 %+10 %). Cette fois, le gardien obtient un 39. Il s'agit d'une réussite, et un puissant Simoon s'abat sur l'expédition. Heureusement, ils y survivront.



Pénétrer dans le passé

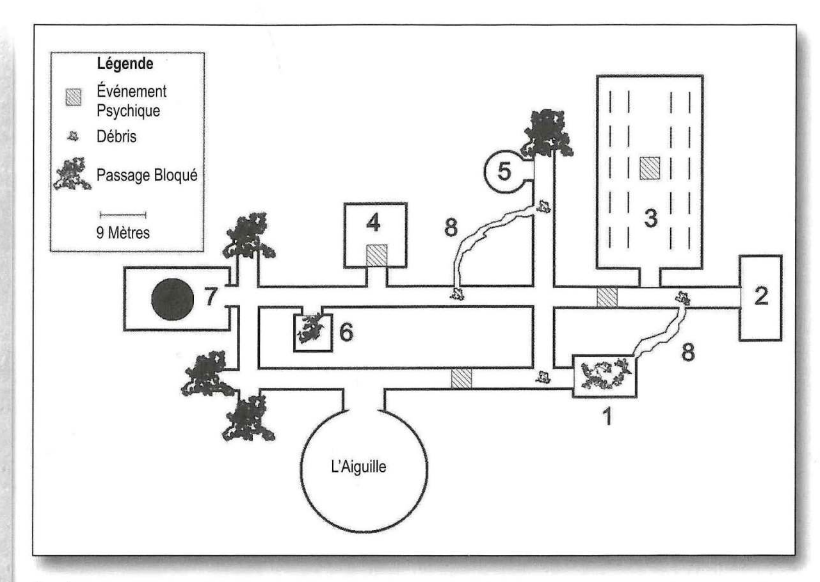
Le seul moyen de pénétrer dans l'ancienne cité Atlante est d'attendre le Simoon et de descendre par les escaliers de l'Aiguille. La tempête de sable en furie est très dangereuse, mais l'Aiguille en soi est relativement sûre.
L'Aiguille est la plus haute tour de la ville engloutie, et ses marches descendent 120 mètres en dessous de la surface. La fenêtre d'ouverture est de TAI 12. Les occupants antérieurs de la ville ne possédaient pas une grande stature. Il est possible de casser la construction, qui semble renforcée par un réseau de métal non identifiable (le même métal qui compose le Codex des Nombreux Mondes). Toute tentative de briser l'édifice requiert un jet en opposition de FOR contre la force de 35 de l'édifice. Utiliser une masse ou une pioche offre à l'investigateur un bonus de +20 %. Jusqu'à quatre investigateurs peuvent travailler sur l'ouverture s'ils n'utilisent pas d'outils, deux seulement si c'est le cas.

La plainte assourdissante

Aussi longtemps que le Simoon souffle, l'aiguille est remplie par le chant qui fait trembler la terre qu'elle produit. Des investigateurs situés dans un rayon de 10 mètres du son doivent effectuer un jet en opposition de CON contre le POU de la plainte d'une valeur de 23. Si les investigateurs se bouchent les oreilles, ils bénéficient d'un bonus de +10 %. Un échec réduit temporairement la compétence Écouter à 0 % pendant 1D100 minutes. Le gardien pourra s'il le souhaite réduire également d'autres compétences liées à l'ouie. Quand les investigateurs sont rendus sourds par le bruit, ils doivent utiliser leurs mains pour communiquer ou écrire toute communication. Interpréter réellement cela est sans doute la meilleure façon d'apprécier le moment.
Une fois au bas des escaliers, les investigateurs trouveront une porte qui peut-être fermée. Dans ce cas, le bruit cesse et les investigateurs sont protégés du chant assourdissant.

Sous la Cité Perdue

L'ancienne mégalopole des Atlantes a subi le même sort que sa sœur Atlantis. Plutôt que d'être enfouie sous l'océan, elle le fut sous les sables. La cause de ces enfouissements est l'un des grands mystères de cette civilisation perdue.
La plupart des endroits accessibles de la Cité Perdue sont les chambres souterraines originelles, qui se trouvaient déjà sous la surface avant que la ville ne soit engloutie. Après que la cité fût engloutie, il resta des survivants. Certains sombrèrent dans la folie, se battirent entre eux et tout ce qui subsista fut un héritage sombre.
Les investigateurs trouveront de l'air frais dans les chambres souterraines, même s'il est chargé d'odeurs acres crées par le vieillissement des matières et des objets. L'air est renouvelé lors de chaque Simoon. Il y a suffisamment d'oxygène pour cinq humains pendant deux mois. Le gardien pourra modifier cet élément en fonction de la taille de l'expédition, de son activité ou d'autres paramètres de son choix.



Les chambres souterraines et les couloirs

Lorsque les investigateurs atteignent la base de la vaste Aiguille, ils aboutissent dans un couloir d'1m50 de large sur 3 mètres de haut, qui s'enfonce vers l'est et vers l'ouest. L'obscurité règne dans tout le complexe. La plupart des chambres sont en désordre. Certaines furent détruites lors des batailles entre les Atlantes survivants, d'autres furent endommagées par la charge de sable pesant sur la cité. L'une des chambres fut convertie en un temple de Tsathoggua, et le reste servit à diverses fonctions depuis la chute de la ville.
À moins qu'il ne soit spécifié autrement, les murs sont constitués de gros blocs de pierre dure, agencés avec une grande précision. Les plafonds des couloirs sont supportés par des arches, tandis que les chambres sont ornées d'une coupole. Même si la construction est remarquable, certains endroits dans le sol et les murs présentent des faiblesses, et sont susceptibles de s'effondrer. Ils peuvent être sources de danger pour les investigateurs.
Au fil des siècles, chaque Simoon a amené du sable dans les souterrains. On en trouve partout, même si la plus grande partie se trouve dans l'Aiguille et dans le passage qui s'ensuit.

L'Aiguille

L'aiguille s'enfonce dans les profondeurs de la terre, ouvrant sur un couloir qui se dirige vers deux directions opposées. Le sable tapisse le sol dans toutes les directions.

1 Objets trouvés

Il apparaît que la porte menant à cette pièce a disparu il y a longtemps, tombée en putréfaction. Et, même si cette pièce est de forme rectangulaire, elle possède un plafond en forme de dôme. Les murs sont nus, mais le plafond possède des particules qui brillent dans le noir. A première vue, elles semblent être constituées de verre ou de sable scintillant.
Des investigateurs qui réussiraient un jet de Connaissance devineraient que le plafond scintillant ressemble aux étoiles dans le ciel. Toutefois, elles ne ressemblent à aucune constellation connue aujourd'hui. Un jet d'Astronomie réussi révélera que les étoiles du plafond figurent leur position dans un futur éloigné. L'année est difficile à déterminer sans effectuer des calculs fastidieux. La date est en fait située à des siècles de là. Le gardien pourra utiliser cette information pour initier une autre aventure sur le sujet.

La pièce est remplie de débris divers. Ce sont des morceaux de métal qui ressemblent à des têtes de pelles, bien que les manches soient manquants. Il y a des squelettes fossilisés, des

Tomber dans une crevasse

La maçonnerie dans certains endroits du complexe souterrain est affaiblie. Chaque fois qu'un investigateur marche, travaille ou dort dans un passage, il existe 15 % de chances pour que le sol s'effondre. Faites ce jet toutes les six heures. Si le sol d'effondre, chaque joueur devra effectuer un jet de Chance à 50 %. L'investigateur qui rate le plus nettement passe à travers le sol. Ceux qui se trouvent près de lui et ratent également le suivent de près.
Les investigateurs font une chute de 1D8 x 30 cm et subissent une perte de 1D3 Points de vie. Le gardien pourra accorder des jets de Chance ou d'Athlétisme pour éviter partiellement ou totalement les dégâts. Une fois le plancher effondré, il reste un obstacle pour les joueurs. Les trous font 1D4 x 30 cm de large. Le gardien est libre de broder là-dessus, en ajoutant par exemple de fines bordures qui suivent les parties effondrées, et utiliser les passages effondrés pour créer une tension si les investigateurs sont pourchassés.

Événements psychiques et débris divers

Dans les couloirs se trouvent des points indiquant la présence d'événements psychiques ou de débris. Ces endroits indiquent des événements particuliers pour les investigateurs.

Débris

Un tas de débris, constitué de gravats, de sable, d'os, de poterie et de diverses autres choses inconnues, bloque le passage. Pour déblayer le passage, deux investigateurs devront travailler 1D2 heures. Jusqu'à deux personnes peuvent se tenir de front dans un couloir. Si un seul investigateur creuse, le temps est doublé.

Événements psychiques

Ces points géographiques particuliers ont été marqués dans le passé par des événements traumatisants. En résultat, ils conservent des souvenirs, des sons, des odeurs et des émotions de choses qui sont survenues là. Le gardien effectuera un jet de dé pour chaque investigateur qui franchira l'un de ces points. Un jet inférieur ou égal au POU d'un investigateur provoquera un son étrange, une odeur, un murmure ou une vision. Ces événements sembleront si réels que l'investigateur sera persuadé que c'est là le fruit de sa propre expérience. Le gardien devra le décrire comme si c'était effectivement le cas. De même, l'investigateur pourra ressentir des émotions fortes telles que la peur, la colère, le dégoût ou la tristesse.
Dans la plupart des cas, ces endroits sont ceux où des Atlantes piégés moururent, le plus souvent consumés par des créatures étranges et amorphes. Des flashs de souvenirs pourront emplir la tête de l'investigateur, où il percevra simplement un murmure d'avertissement. Le gardien peut utiliser ces événements pour échafauder une atmosphère mystérieuse et effrayante dans les chambres.

Investigateurs possédant « Double Vue »

Les investigateurs qui possèdent Double Vue ressentent automatiquement des événements à ces endroits, et ceux-ci sont extrêmement nets, bien plus que ce que les autres investigateurs pourraient ressentir. En raison de la puissance de ces visions, l'investigateur subira une perte de SAN de 0/1 point, et ressentira une répulsion pour de tels emplacements.

tas de pierres et quelques blocs de roche qui sont de même nature que ceux qui constituent la structure. Également disséminés sur le sol se trouvent des éclats de poteries, des dents fossilisées et des os de doigts. Trois lampes en céramique en état de marche sont également présentes. Il n'y a en revanche pas d'huile. Un jet d'Anthropologie réussi permettra de déterminer que le morphotype des squelettes complets correspond à celui des habitants de Mahgish.

2 Une technologie étrange

Une porte voûtée en métal, couverte d'inscriptions en atlante, empêche le passage vers cette pièce. Il n'existe aucune poignée, mais il suffit de poser sa main à plat sur la surface de la porte pour en déclencher l'ouverture.
Les murs de la pièce sont lisses. Ils sont également faits du même métal qui constitue la porte. Des investigateurs qui auraient examiné le codex dans la maison de Sherfa réaliseront que le métal est identique. Le plafond de la pièce est plat et également constitué de métal. L'intérieur possède quelques étagères de métal, chacune supportant d'étranges créations métalliques d'apparence arachnéenne. Si on les saisit, les objets ne plient pas, malgré leur structure extrêmement fine, et restent rigides. Certains présentent des formes identiques, d'autres sont uniques. Quelques uns possèdent des nœuds plus épais au croisement de lignes fines. Globalement, ils ressemblent à des toiles d'araignées solidifiées et métalliques. Chacun des objets est assez petit pour tenir dans la paume d'une main.

Des investigateurs possédant des connaissances en ingénierie ou un don pour les énigmes remarqueront que certaines pièces semblent pouvoir s'assembler. Le mystère de leur fonction ne peut être élucidé par des humains qui n'auraient pas au préalable acquis une connaissance en technologie atlante.
Ces artefacts sont identiques à des circuits électroniques modernes, mis à part qu'ils utilisent des énergies mystérieuses pour exécuter leurs opérations. Ils peuvent être utilisés dans des configurations variables pour exécuter un nombre incalculable d'opérations. En l'état, ils manquent simplement d'une source d'énergie.

3 La Chambre des souvenirs

Cette chambre est fermée par une porte constituée de métal noir étrange. La porte est lisse et polie. Elle reflète la lumière, mais aucune autre image. Des investigateurs qui réussiraient un jet de Trouver Objet caché réaliseraient ce dernier point. Poser une main à plat sur la porte déclenche son ouverture.
Les murs de la pièce sont constitués de métal noir et poli. Tout comme la porte, ils reflètent la lumière mais rien d'autre. Les murs s'étirent vers le haut pour se rejoindre en un large dôme soutenu par des arches. Tout au long de la pièce se trouvent 200 objets de forme rectangulaire. Chacun de ces objets est fait du même métal noir. Tous sont droits, et mesurent environ un mètre cinquante. Tous sont d'un noir poli, qui ne reflète que la lumière.
Des investigateurs qui passeraient au moins une heure dans cette pièce et qui observe-

Larve Amorphe

CON	10	Endurance	50 %
DEX	17	Agilité	85 %
FOR	19	Puissance	95 %
TAI	20	Corpulence	99 %
INT	11	Intuition	55 %
POU	09	Volonté	45 %

Valeurs dérivées

Impact	+4
Mouvement	12
Points de Vie	20

Compétences

Discrétion	52 %
Se cacher	59 %

Attaques
- Fouet 87 %, dégâts 1D6 ou saisie
- Tentacule 53 %, dégâts 1D6
- Coup 25 %, dégâts 1D6
- Morsure 34 %, dégâts spéciaux
  La victime est immédiatement avalée. Elle subit un point de dégât par constriction dès le round suivant. Les dommages augmentent de 1 lors de chaque round suivant le premier. Une fois avalée, la victime ne peut effectuer aucune action. Une larve amorphe peut effectuer une attaque par morsure par round et peut continuer à avaler des proies tant que la somme des TAI de ses proies ne dépasse par la sienne propre.

Protection
Immunisée à toutes les armes physiques, même enchantées. Les blessures causées par de telles armes se referment instantanément après avoir été infligées. La larve amorphe peut en revanche être affecté par des sortilèges, le feu, les produits chimiques, etc.

Sortilèges : Contacter Tsathoggua

Perte de SAN : 1/1D10

raient les rectangles métalliques seraient susceptibles de discerner autre chose que de la lumière en eux. Un jet réussi de Trouver Objet caché révélera qu'à l'intérieur d'un rectangle métallique, une forme a bougé. Une inspection minutieuse révélera qu'un reflet humain se trouve dans le métal, bien que cela ne soit pas celui de l'investigateur. Un jet d'Anthropologie réussi informera l'investigateur qu'il contemple un humain dont le physique est très proche de ceux qu'il a rencontré à Mahgish, et qu'il s'agit peut-être d'une forme totalement différente d'humanité.
Les images dans le métal sont les souvenirs capturés des Atlantes. Les rectangles métalliques sont capables de conserver l'intégralité des souvenirs et de la personnalité d'êtres humains. Certains Atlantes ont choisi de transférer leur essence dans ces instruments de stockage. L'énergie qui les alimente est le POU d'un personnage. Les Atlantes sont très efficaces en matière d'utilisation d'énergie. En dépit de cela, quelques uns se sont évanouis au fil des siècles. Ceux qui restent ne peuvent parler directement et comme ils se doivent de gérer leur énergie, ils n'apparaissent que ponctuellement. Étant donné qu'ils ne parlent aucun langage connu de l'ère moderne, et qu'ils ne peuvent utiliser d'aptitudes psychiques pour communiquer, les échanges éventuels seront réduits à leur plus simple expression. Au mieux, les investigateurs pourront ressentir la détresse des occupants du métal, et quelquefois percevoir un flash montrant d'autres Atlantes vénérant Tsathoggua.
Les investigateurs pourront dessiner un plan des pièces dans la chambre, et pointer des parties pour tenter de formuler une question. Les Atlantes rêvants ne peuvent pas dessiner, mais peuvent envoyer des flashs de souvenirs et pourront peut-être révéler par ce biais certaines fonctions associées à ces pièces. Cela se révèle particulièrement utile pour l'activation du Portail situé dans la Chambre du passage. Il est au-delà du savoir ou des capacités humaines d'extraire une forme atlante de sa prison technologique, ou de transférer un humain ou un autre être vivant à l'intérieur de celle-ci.

4 Le Temple de Tsathoggua

La porte d'accès de cette pièce fut détruite il y a bien longtemps. Les murs sont en pierre et le plafond forme un dôme. Des lignes sommaires forment des motifs vertigineux sur les murs et le sol. Au centre de la pièce se trouve un autel de pierre de proportions imposantes. Il est teinté d'un rouge très sombre. De la poussière et des débris divers jonchent le sol. Courant le long des murs, du sol et du plafond se trouvent des canaux. Dans ces canaux se trouve une masse protoplasmique noire et amorphe. Elle est si dérangeante qu'y jeter simplement un coup d'œil exige un test de SAN, avec une perte de SAN égale à 1/1D10. La masse est vivante, et suinte tout autour de la pièce. Elle commence à s'agiter dès lors que quiconque pénètre dans la pièce.

Le Sombre Espoir

Après la catastrophe, certains Atlantes se tournèrent vers Tsathoggua pour qu'il les sauve. Ils érigèrent finalement un temple en son honneur. Les Atlantes qui refusèrent de s'adonner à leurs terribles cérémonies furent sacrifiés. D'autres protégèrent leurs souvenirs à l'abri des technologies atlantes.
Un investigateur qui expérimente un événement psychique dans cette pièce contemple une larve amorphe de Tsathoggua en train de consumer un Atlante. Cette vision lui coûte 2/1D10 points de SAN. Cela incite également la larve amorphe à attaquer.

Dans les Sombres couloirs

Il existe une chance cumulable de 5 % par heure passée dans le complexe souterrain pour que les investigateurs rencontrent la larve amorphe dans un couloir. Cela ne se produit qu'à partir du moment où les investigateurs ont révélé leur présence à la larve. La larve amorphe utilisera sa capacité à suinter à travers les fissures et crevasses du sol, du plafond et des murs pour traquer les personnages.

5 La Chambre de l'Histoire

La pièce semble avoir un jour possédé une porte de métal. Elle a été retirée de ses gonds il y a longtemps. À présent, un libre passage révèle une pièce circulaire dont le plafond forme un dôme. Le long des murs, gravée en colonnes verticales, se trouve racontée l'histoire de la Terre. La pièce est constituée du même métal étrange et il est évident au vu de la qualité du travail effectué qu'il revêtait une importance particulière. Les écrits sont extrêmement petits, et les observer en détail requiert l'utilisation d'une loupe. Des investigateurs capables de déchiffrer l'hyperboréen peuvent effectuer un jet de Langue. Un succès spécial leur permettra de déchiffrer une partie des écrits. La structure du métal empêche toute prise photographique. Néanmoins, il est possible d'utiliser une technique de frottage sur papier. Copier l'intégralité des écrits de cette pièce nécessiterait des centaines d'heures de travail et des milliers de feuilles de papier.

Les Écrits sur le Mur

Si les investigateurs se révèlent capables de décoder partiellement ou totalement l'histoire narrée, ils découvriront que les Atlantes ne sont qu'une race humaine pré-moderne parmi d'autres. L'histoire parle également d'Hyperborée, de Lémurie et de races extraterrestres qui voyagent vers la Terre à partir d'étoiles lointaines. Comprendre les concepts de base nécessite au moins une semaine d'étude, et rapporte 2 % en Mythe de Cthulhu, 10 % en Histoire et coûte 1/1D3 points de SAN. Le mur révèle également, dans les plus grandes lignes, la majesté de l'Empire Atlante et leur combat perpétuel contre les Hommes-serpents. Les Atlantes étaient maîtres de la technologie mystérieuse, et construisirent de nombreuses merveilles. Le joyau de leur couronne était la ville d'Atlantis. Un succès spécial obtenu en Géographie, combiné avec un jet de Langue adéquat, révélera que la Cité d'Atlantis était

localisée au-delà du Détroit de Gibraltar. Elle faisait partie d'un continent plus vaste. Pour des raisons inconnues, l'océan engloutit les terres, ne laissant qu'une île. Cela incita les Atlantes à se répandre de par le monde, sur les continents qui restaient, et à y construire de merveilleuses cités. Puis un événement sans nom se produisit, qui apporta la ruine sur les cités atlantes.
L'histoire de fournit pas des détails précis, et elle est clairement incomplète, comme en témoignent les panneaux murs encore vierges.

6 la Chambre Oubliée

Une porte de métal étrange barre l'entrée de cette chambre. Tout comme les portes des chambres 2 et 3, une main placée à plat sur la surface de la porte déclenche son ouverture. La porte est lisse et ne reflète que la lumière.
L'intérieur de la pièce est en pierre, et la plus grande partie de la coupole du plafond s'est écroulée, tout comme de nombreuses parties du mur. Des squelettes reposent au milieu des gravats. Il s'agissait d'un dernier refuge pour les Atlantes étant donné que la Larve Amorphe ne pouvait pénétrer dans cette pièce, la porte nécessitant une main humaine pour être activée. Des investigateurs qui fouillent la pièce une heure durant découvrent ce qui apparaît être une sphère de métal, légère, et qui semble creuse. Elle est d'un gris poussiéreux et lorsqu'on la touche, elle fait dresser les poils et crée des décharges d'énergie statique.
Un jet réussi de Trouver Objet caché révélera que la sphère est couverte d'une enveloppe étrange. L'enveloppe ne peut être retirée ou déchirée. Toutefois, verser de l'eau sur celle-ci la retire. La nettoyer complètement nécessite une dizaine de litres d'eau. Une fois l'enveloppe retirée, il apparaîtra que la sphère est faite d'une matière similaire au verre. Elle est claire et une flamme bleue chatoyante luit à l'intérieur.

L'Orbe

Cet ancien artefact atlante est une source d'énergie. Elle contient suffisamment d'énergie pour transporter 150 points de TAI d'êtres vivants ou d'objets inertes vers la surface si elle est utilisée dans la Chambre de Passage.

7 La Chambre de Passage

Cette pièce n'a jamais eu de porte. Un simple examen révélera ce point. L'entrée de la Chambre possède deux grandes colonnes (au moins deux mètres de haut), chacune d'entre elles couronnée d'une sphère de pierre. La pièce elle-même ne possède pas de murs gravés. Le plafond est plat et supporté par quatre colonnes. Au centre de la pièce se trouve un cercle gravé dans le sol de pierre. Des sceaux et des marques sont également gravés dans la pierre, ainsi qu'un cercle convexe possédant une encoche concave en son centre (c'est là que doit être positionnée l'orbe).



Utiliser le Portail

L'existence de cette pièce était connue de tous les Atlantes vivant dans le complexe souterrain. Cependant, bien que possédant ce savoir, ils refusèrent – du moins certains d'entre eux – d'en faire usage. Nombreux étaient ceux qui pensaient qu'il existait une menace plus grande que la série de catastrophes qui détruisirent l'empire, et ils décidèrent en conséquence d'attendre que la glorieuse cité d'Atlantis leur vienne en aide. Cette aide ne vint jamais.

Ceux qui s'échappèrent placèrent un orbe d'énergie au centre du cercle et furent transportés dans une ville située à de nombreux kilomètres. Cet endroit est à présent connu sous le nom de Mahgish.

Si les investigateurs décident d'utiliser le portail, ils n'ont aucun moyen de savoir où cela les conduira. Placer l'orbe de la Chambre Oubliée active le portail, et téléporte instantanément quiconque se trouve dans le cercle. Le seul moyen de deviner cela est à travers le contact avec les Atlantes dans la Chambre des Souvenirs ou par une exposition aux souvenirs des événements psychiques. Un jet de Mythe de Cthulhu réussi permettra également d'arriver aux mêmes conclusions.

Une fois l'orbe nettoyée et placée au centre du portail, elle commence à briller. L'air se charge d'énergie et le cercle commence à luire. Le Portail s'ouvre, révélant le Cercle de rencontre à Mahgish. Le Portail reste actif durant 60 secondes. Il est conseillé au gardien de décrire le cercle qui s'anime, et de permettre aux joueurs de décider rapidement quoi faire. Quiconque se trouvera dans le portail quand celui-ci est activé sera téléporté. Cela implique que les autres investigateurs voient simplement une personne ou un objet disparaître. Avec cette source d'énergie, une masse totale de 150 TAI peut être téléportée. Après que les 60 secondes sont écoulées, l'orbe est vidée de son énergie et le portail se referme.

8 Les Tunnels

Certains couloirs et une chambre possèdent des tunnels qui les relient entre eux. Ce sont des passages naturels crées par la pression extrême qui pèse sur le bâtiment. Ils font une TAI de 11. La Larve Amorphe n'a aucune difficulté à s'y mouvoir et les emprunte volontiers.

Passages bloqués

Dans certains endroits, la structure des bâtiments s'est effondrée, empêchant quiconque



de passer. Si le gardien le souhaite, le complexe peut être étendu, et les investigateurs peuvent déblayer pour poursuivre l'exploration.

Quitter la Cité Perdue

Il existe différents moyens pour des investigateurs ingénieux de quitter le complexe souterrain. Les deux méthodes les plus évidentes sont d'emprunter la grande Aiguille ou d'utiliser le portail. Le gardien est libre d'orienter les joueurs vers une solution ou une autre, ou d'étendre la surface du complexe et fournir d'autres voies de sortie. L'avantage du portail est de les transporter directement en dehors du désert meurtrier. Des investigateurs expérimentés, toutefois, pourront être prêts à traverser le Sahara de nouveau. Si cette approche est favorisée, le gardien pourra utiliser les mêmes règles que pour localiser la Cité, mis à part qu'il n'est pas nécessaire de trouver l'Aiguille Plaintive.

Conclusion

Des investigateurs qui auraient survécu à l'aventure et seraient parvenus à retourner à la civilisation émettront sans doute de nombreuses hypothèses mais n'auront recueilli que peu de preuves tangibles. Prouver l'existence de la Cité Perdue exige une fouille minutieuse du site. Cela serait une aventure en soi, voire une série de scénarios. Ceux qui reviennent sains et saufs recevront 1D6 points de SAN en récompense de leurs efforts et pour avoir découvert la vérité cachée derrière le Mythe d'Atlantis. Un gain de 2 % en Mythe de Cthulhu peut également être accordé aux investigateurs. Pour trouver de plus amples informations, les investigateurs pourront dénicher et lire le Livre de Dzyan. Cet ouvrage les aidera à mieux appréhender les secrets qui entourent Atlantis, et il existe au moins une édition du livre qui les aidera à décoder en partie les écrits atlantes. De plus, si la nouvelle de la découverte de la Cité est rendue publique, la Société de Proem tentera de localiser les investigateurs. Ce groupe de descendants des Atlantes a voué son existence à garder cachés les secrets du glorieux empire, craignant que le même destin funeste frappe ceux qui mettraient la main sur les connaissances atlantes. Même s'ils possèdent des traits communs aux atlantes (certains plus que d'autres), ils vivent au sein de la société, se cachent parmi les humains et protègent les anciens secrets. S'ils se mettent à la recherche des investigateurs, ils tenteront de les kidnapper et de déterminer ce qu'ils ont découvert. La société secrète s'efforcera également de détruire des preuves éventuelles et de discréditer les investigateurs. Si nécessaire, la société de Proem pourra même s'en prendre directement à la vie des investigateurs.

Les artefacts retrouvés à Katuris sont des énigmes insolubles, mais constituent peut-être des preuves suffisantes pour obtenir un soutien financier pour monter une autre expédition.







Organisations, cultes & Mystères

Chapitre 8

Organisations, cultes & Mystères

Les Sultans du Maroc

1909-1912 : Moulay Abdelhafid
1912-1927 : Moulay Youssef
1927-1962 : Sidi Mohammed V

Les Caïds dans l'Appel de Cthulhu

Si le gardien souhaite amener les investigateurs à fréquenter l'intérieur des terres marocaines, il pourra les faire contacter par le protectorat français à Rabat. Des rumeurs à propos d'un caïd mineur qui utiliserait des « forces obscures » pour détruire d'autres caïds et prendre possession de villes pourraient mettre les investigateurs en contact avec des éléments intéressants. Des descriptions de créatures bizarres et de forces étranges à l'œuvre seront susceptibles d'attirer l'attention des investigateurs, bien qu'étant généralement mis sur le compte de l'imagination d'autochtones crédules. Toutefois, les autorités françaises se soucient systématiquement des soulèvements et de l'arrivée de nouvelles armes sur le territoire.

Ce chapitre contient des informations qui permettront au gardien d'alimenter le cadre politique de ses scénarios. Il propose en outre de nombreuses amorces d'aventures qu'il pourra développer à l'envi. Chacune de ses parties est liée à différents endroits situés au Maroc, et peut être facilement utilisée comme intrigue secondaire ou simplement pour brouiller les pistes.

Les cultes et les organisations clandestines du Maroc

Les Secrets de Marrakech couvrent une période qui s'étend entre le Traité de Fès (1912) et les années 1930. La période que choisira le gardien déterminera quels sont les groupes clandestins en activité et si la guerre du Rif fait toujours rage. Toutefois, l'histoire n'a pas réellement de « point de départ » ou de « fin » en ce qui concerne l'existence des sociétés secrètes et des rebellions. Par conséquent, le gardien pourra utiliser les informations contenues dans ce chapitre pour servir au mieux l'intérêt de ses scénarios ou de ses campagnes. De plus, le Maroc est une nation comprenant de nombreux peuples. Le gardien ne devra pas hésiter à ajouter de nouveaux cultes ou des événements de son cru. Le pays présente un panorama très diversifié, des villes modernisées situées sur les chaudes terres côtières aux vastes étendues désertiques vides de toute vie.

Le traité de Fès

Le sultan du Maroc signa le Traité de Fès en 1912 pour satisfaire l'intérêt croissant que vouaient les puissances étrangères à son pays. Le but premier du document était d'empêcher une tentative allemande d'occuper le territoire, l'intérêt de l'Allemagne étant devenu très clair avec l'arrivée du vaisseau de guerre « La Panthère » dans les eaux locales. De plus, l'Espagne et la France se disputaient les territoires du Maroc, tous deux avançant l'argument qu'il était nécessaire de protéger la souveraineté du Maroc.

Le résultat du traité fut d'éliminer l'intérêt allemand et de tracer les frontières espagnoles et françaises dans le pays. Les territoires du nord du Maroc furent placés sous l'autorité du protectorat espagnol, tandis que la plupart des terres du sud furent confiées à la France. Tanger fut déclarée ville franche internationale, placée sous l'autorité du Sultan, et resta hors du contrôle de l'Espagne et de la France.

Les Ministres du Sultan

Bien que le Sultan eût des ministres pour veiller sur son empire, ils ne possédaient en réalité que peu de pouvoir sans l'approbation des gouvernements des protectorats.
La France instaura rapidement un bureau du résident général, dont la fonction était de superviser le développement et la croissance du Maroc. De la même façon, l'Espagne établit un gouvernement pour prendre soin de ses intérêts. Sur le papier, le Traité de Fès sembla régler de nombreux conflits internationaux. En réalité, il eut pour conséquence de saper l'autorité du Sultan du Maroc, qui ne devint guère plus qu'un dirigeant fantoche. Même s'il était techniquement parlant l'autorité suprême au Maroc, il ne détenait en fait aucune autorité ni pouvoir véritable lui permettant de s'opposer aux gouvernements des protectorats ou de décider de politiques à mener.
Le traité resta en vigueur jusqu'en 1956, date à laquelle la France et l'Espagne, soumis à une forte pression américaine, relâchèrent leur étreinte sur le Maroc et replacèrent l'autorité entre les mains du Sultan.

La Guerre du Rif (1921 – 1926)

Les dates communément admises pour la guerre du Rif couvrent le début des années 1920. Pourtant, le conflit était en gestation depuis de nombreuses années avant 1921. Le raid le plus marquant avant que la guerre officielle ne commence se déroula peut-être en février 1919. À cette époque, un détachement espagnol fut envoyé à Chaouen pour occu-

Les Ministres du Sultan

per la ville sainte. Ce qui avait été envisagé comme une escarmouche contre une tribu marocaine se mua en fait en véritable guerre. Lorsque les espagnols arrivèrent à Chaouen, les tribus rifis de la vallée du Rif s'étaient unies pour les affronter. En 1921, les armées espagnoles avaient été repoussées et les tribus rifis avaient repris nombre de territoires capturés précédemment. Cette armée rifi inattendue était placée sous le commandement d'Ibn Abd al-Karim, un homme qui parvint à organiser les rifis comme une armée moderne, capable non seulement de s'opposer aux Espagnols, mais aussi aux Français.
En 1924, Ibn Abd al-Karim avait obtenu de si grands succès qu'il se déclara lui-même Amir du Rif. Pouvant compter sur plus de 20 000 fusils et plus de 100 canons, l'armée rifi faisait planer une lourde menace sur les zones des protectorats français et espagnols. Encouragée par ses succès, l'armée mena un assaut contre les français en 1925. La bataille fit rage à quelques kilomètres de la ville de Fès. La hardiesse de ces attaques conduisit les gouvernements français et espagnols à unir leurs forces. Ils combattirent ensemble les rifis, et parvinrent à réunir une troupe suffisante pour prendre la capitale rifi d'Ajdir. Grâce à une troupe supérieure en nombre et à des blocus impitoyables, les gouvernements français et espagnols forcèrent finalement Ibn Abd al-Karim à capituler au début de l'année 1926. Il se rendit aux Français, craignant d'être exécuté par le gouvernement espagnol.
Il est conseillé au gardien d'utiliser cette guerre dans les scénarios qui se déroulent pendant ces années. En outre, bien que les rifis se fussent rendus, ils ne continuèrent pas moins de se signaler par des révoltes ponctuelles. Hors des villes majeures du Maroc, les Caïds, des chefs de guerre locaux qui coopéraient habituellement – mais pas systématiquement – avec les protectorats, dirigeaient en grande partie l'intérieur des terres. En raison de la nature intrinsèque des Caïds, ceux-ci peuvent être utilisés par le gardien comme initiateurs de révoltes. Il est également possible de les voir occasionnellement capturer de grandes villes Marocaines. De tels événements n'étaient pas rares.

Le Zawiya

Dès le début, la colonisation française et espagnole rencontra des problèmes difficiles à résoudre. Même si les armées des deux gouvernements occupèrent rapidement les principales villes et les principaux ports du pays, la situation ne fut jamais complètement acceptée par les Marocains. Finalement, la France et l'Espagne abandonnèrent toutes deux leur statut de Protectorat en 1956, restituant ainsi le pays au Sultan et aux Marocains. La ségrégation mise en place entre les Français et les marocains de souche aviva la tension à travers le pays. Tandis que de nouveaux quartiers français étaient construits autour des anciennes villes marocaines, la main-d'œuvre innombrable que l'on amenait de l'intérieur des terres était placée dans des logements de bric et de broc dans les fau-

Les Résident Généraux français

1912-1925 : Louis Hubert Gonzales Lyautey
1925-1928 : Jules Josephy Théodore Steeg
1928-1933 : Lucien Saint
1933-1936 : Henri Ponsot
1936-1936 : Bernard Marcel Peyrouton
1936-1943 : Augustin Paul Noguès



Membre typique du Culte de Cthugha

APP	08	Prestance	40 %
CON	14	Endurance	70 %
DEX	10	Agilité	50 %
FOR	13	Puissance	65 %
TAI	11	Corpulence	55 %
ÉDU	05	Connaissance	25 %
INT	10	Intuition	50 %
POU	10	Volonté	50 %

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de Vie	13
Santé Mentale	0

Compétences

Athlétisme	37 %
Baratin	35 %
Discrétion	57 %
Dissimulation	33 %
Écouter	45 %
Mythe de Cthulhu	04 %
Occultisme	23 %
Se Cacher	62 %
Trouver Objet Caché	40 %

Langues

Français 18 %

Attaques

Dague 45 %, dégâts 1D4+2
Epée 50 %, dégâts 1D8

Membre typique du Culte de Shubb-Niggurath

APP	07	Prestance	35 %
CON	13	Endurance	65 %
DEX	10	Agilité	50 %
FOR	15	Puissance	75 %
TAI	14	Corpulence	70 %
ÉDU	04	Connaissance	20 %
INT	08	Intuition	40 %
POU	10	Volonté	50 %

Valeurs dérivées

Impact	2
Points de Vie	14
Santé Mentale	0

Compétences

Marchander	35 %
Grimper	40 %
Dissimulation	35 %
Mythe de Cthulhu	04 %
Athlétisme	40 %
Se cacher	55 %
Écouter	42 %
Occultisme	20 %
Discrétion	60 %
Trouver Objet caché	45 %
Pister	50 %

Langues

Français 05 %

Attaques

Gourdin 40 %, dégats 1D6
Dague 35 %, dégats 1D4+2
Garrot 25 %, dégats : étranglement

bourgs de la plupart des villes. À Casablanca, les travailleurs marocains étaient employés comme mineurs, ouvriers ou domestiques. Aux yeux de nombreux marocains, leur pays était dépouillé de ses ressources pour le seul bénéfice des protectorats.
Pour augmenter le nombre de Français et plus généralement d'Européens aux Maroc, le gouvernement du Protectorat français amorça un programme de colonisation. Des terres cultivables arables furent offertes aux colons immigrés. L'eau fut détournée à partir de villages et fermes berbères et arabes pour irriguer les terres nouvellement données aux arrivants. En quelques années seulement, le niveau hydrostatique du pays décrut considérablement, tandis que des milliers de colons affluaient pour cultiver les terres arables de l'intérieur du pays.

Bien que de nombreuses voix de protestation se soient faites entendre dans les années 1920, elles se firent plus virulentes dans les années 1930. Des sociétés secrètes se formèrent, s'élevant haut et fort contre le protectorat. L'un de ces groupes était nommé le Zawiya. Constitué à Fès à la fin des années 1920, le Zawiya prit finalement de l'essor dans tout le Maroc, gagnant des membres à Rabat, Casablanca et Tanger. Le but du Zawiya était de répandre une propagande anti-française. Le groupe était non-violent, et ses membres s'exprimaient habituellement en public ou distribuaient des tracts, jusqu'à ce qu'ils soient arrêtés.
De manière assez étrange, les fondateurs du Zawiya étaient pour la plupart des anciens étudiants d'universités françaises, bien que certains aient reçu une éducation islamique traditionnelle. Pour conserver l'anonymat, le Zawiya organisa des cellules dans les villes. La fonction de ces cellules, connues sous le nom de Taifa, était de recruter des membres et de répandre la propagande. En outre, elles provoquèrent des grèves du travail et furent à l'origine de boycotts dirigés contre les usines et les commerces français, s'efforçant ainsi de ralentir l'économie. Toutes ces opérations se faisaient toujours sous le contrôle du Zawiya. Même si la majorité des actions des Taifa était non-violente, les autorités du protectorat les considérèrent très vite comme une menace sérieuse pour l'achèvement de la colonisation du Maroc et les arrêtèrent aussitôt que possible.

Le Culte de Cthugha

On trouve des traces d'un culte de Cthugha depuis les temps de l'occupation romaine du nord marocain. Cette entité maléfique était adorée au sein d'un culte mystérique dans la ville de Sala Colonia. Le fondateur de ce culte, un sorcier nommé Calleo Sabinus, possédait les anciennes *Tablettes d'Ur-Nansha,* dont il n'avait pu transcrire que des parties insignifiantes. Cela n'empêcha pas le culte de devenir l'un des plus puissants de Sala Colonia et des villes avoisinantes dans la province. Après que la ville romaine fut tombée et capturée, les puissantes tablettes tombèrent dans l'oubli. Néanmoins, le culte subsista à travers les années. Dans les années 1920, ses membres sont dirigés par un sorcier qui espère utiliser le pouvoir des tablettes pour libérer le Maroc du joug des puissances étrangères et se positionner comme Sultan du Maroc.
Ce culte est très présent à Rabat, mais compte des membres dans tous le pays, en particulier dans les villages situés en bordure du Sahara. Le gardien pourra utiliser le scénario du Chapitre Six pour rebondir ensuite librement et faire de ce culte une menace primordiale.

Le Culte de Shub-Niggurath

On trouve des cultes qui vénèrent Shub-Niggurath dans le Rif et les terres fertiles des Monts Atlas. Ces cultes privilégient en général les zones rurales, les territoires dominés par les Caïds où la présence française est moindre. Mais avec l'arrivée massive de colons, les sectateurs deviennent plus actifs, et tâchent de forcer les planteurs et fermiers étrangers à quitter les lieux. Même s'il n'y a aucune affection, loin de là, entre les sectateurs et les membres d'autres cultes du pays, les suivants de Shub-Niggurath considèrent la présence des français et d'autres étrangers comme une menace plus sérieuse. Le culte prospère depuis de nombreuses années dans le secret, et il est probable qu'il reste fidèle à ses habitudes, à moins que le pays ne tombe dans les mains des envahisseurs européens.



Aventures au Maroc

Les cavernes sous la Kasbah des Oudaïas

Des investigateurs qui sont entrés en possession des *Tablettes d'Ur-Nansha* apprendront certainement qu'elles sont écrites en langage cunéiforme. Les étudier est par conséquent très difficile. Toutefois, un jet d'Intuition réussi permettra à un investigateur de conclure qu'Inek la goule pourra sans doute lire ce langage, sous réserve bien entendu que les investigateurs connaissent l'existence d'Inek.
Il est évident que s'aventurer dans les cavernes situées sous la Kasbah des Oudaïas est toujours une entreprise éminemment dangereuse. Les goules qui y ont élu domicile sont souvent tentées par les visiteurs qui s'y hasardent. Les investigateurs pourront entamer des manœuvres de négociation avec Inek, soit en lui offrant de la nourriture fort recherchée, soit en le menaçant de révéler l'existence de ce groupe souterrain au grand jour s'il ne fournit pas de l'aide. Cette dernière option rend la possibilité de collaborer avec Inek résolument erratique, celui-ci étant disposé à attaquer et à tuer les investigateurs s'il est certain que leurs morts ne conduiront pas à sa découverte.
Apprendre des rudiments de langue cunéiforme exige six mois d'études, période après laquelle l'investigateur assidu peut effectuer un jet d'1D6 qui déterminera quel est son niveau de départ dans cette langue. Pour chaque période de six mois suivant la première, il conviendra d'utiliser les règles habituelles contenues dans le chapitre du livre de règles de *L'Appel de Cthulhu* consacré à l'expérience.
À moins que les goules ne soient amplement pourvues en nourriture ou qu'elles craignent suffisamment les investigateurs, chaque visite de ces derniers dans les souterrains augmente les probabilités d'une attaque. Quand et comment cette attaque surviendra, si elle survient jamais, est laissé à l'appréciation du gardien.

Un enfant Américain disparaît à Rabat !

Aujourd'hui, les parents de James Penn ont signalé la disparition de leur fils à la préfecture de police locale. Selon les autorités, le garçon, âgé de 16 ans, est sorti faire une promenade la nuit précédente et n'est pas revenu. Son père, le riche industriel américain Jonathan Penn, offre une récompense de 10 000 dollars à quiconque le ramènerait. M. Penn a fait la déclaration suivante : « Je négocierai avec les rebelles ou les kidnappeurs. Mais je ne cesserai de le chercher jusqu'à ce qu'il soit retrouvé ». Penn promit également des représailles contre ceux qui feraient du mal à son fils.
Des recherches minutieuses se déroulent actuellement dans la ville entière pour tenter de retrouver le jeune James Penn. Dans le même temps, des sources policières indiquent que les autorités pensent que l'enfant est soigneusement dissimulé dans le Rif ou les Monts de l'Atlas.

Dateline Rabat

Papiers du Maroc #1

Le Portail des Rêves

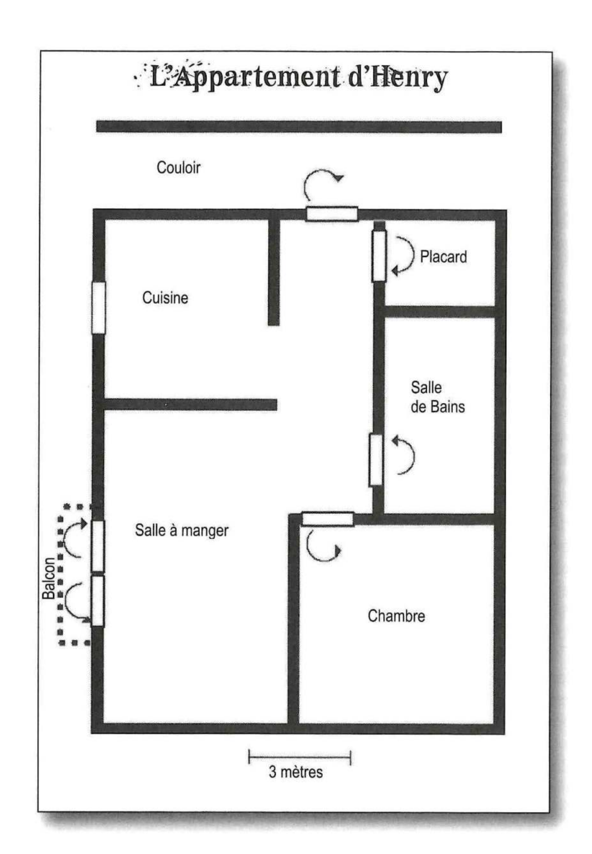
Même si Inek n'en parle à personne, à moins qu'il n'y soit contraint, il sait également que l'un des tunnels des cavernes amène directement vers les Contrées du Rêve. Ce passage peut permettre aux investigateurs de pénétrer physiquement dans les Contrées du Rêve (cf. Ldb 6e édition page 200 pour plus de détails). Un article de journal (voir *Les Papiers du Maroc #1*), dont le sujet est la disparition d'un américain, peut être à l'origine de l'intérêt des investigateurs pour cet endroit.
En effet, des investigateurs qui s'intéresseraient à cette affaire pourraient apprendre que le jeune garçon passait beaucoup de temps dans la Kasbah des Oudaïas. S'il est questionné à ce sujet, Inek consentira seulement à admettre qu'il a vu parfois le garçon errer dans les cavernes.
Naturellement, Inek veille jalousement sur le portail, et fera tout son possible pour empêcher les investigateurs de le découvrir. Un jet réussi de Psychologie permettra de discerner qu'Inek cache quelque chose lorsque l'on aborde le sujet des cavernes.

L'ONI enquête sur le trafic d'armes au Maroc

L'une des taches dévolues à Henry Emerson concerne la surveillance du trafic d'armes en provenance des États-Unis. Il porte de sérieux soupçons sur Rick Conner qu'il estime être l'homme responsable de la vente d'armes aux rebelles, mais il ne possède aucune preuve tangible. Des investigateurs qui seraient présents lorsque Henry est dans l'entourage immédiat de Rick pourraient effectuer un jet de Psychologie pour remarquer qu'Henry prête une attention particulière à Rick et à ses interlocuteurs. S'il est interrogé à propos de son intérêt pour Rick, Henry fait son possible pour changer de sujet, balayant la question en indiquant que tout le monde à Casablanca et Rabat connaît Rick Conner et qu'il se demandait juste d'où venait cet attrait.

L'Appartement d'Henry

Henry réside à L'Étoile de la Ville Nouvelle, dans l'un des appartements les plus luxueux de Rabat. Si les investigateurs font montre de



suffisamment de curiosité pour s'introduire dans son appartement quand il est absent, ils pourront y découvrir quelques éléments intéressants.

Dans sa chambre, sous un double fond aménagé dans le tiroir supérieur de la commode, se trouve un message du département Opérations de l'ONI. Le Gardien peut ajouter d'autres documents s'il le souhaite. Repérer ce double fond nécessite un jet réussi en Trouver Objet Caché alors que l'investigateur s'intéresse au tiroir en question.

De plus, un jet réussi en Trouver Objet Caché révélera que le buffet semble avoir été bougé à de nombreuses reprises : des éraflures sont visibles sur les carreaux du sol. S'ils cherchent sous le buffet, les investigateurs y découvriront un pistolet cal. 45 de modèle 1911A et une boîte de munitions pour cette arme.

ONI à l'étranger :
Opération Maroc

Une cargaison d'armes a été récemment découverte dans un port de New York. Cette caisse contenait 100 fusils de fabrication américaine. Sa destination était Casablanca au Maroc. Il est fort possible que ces armes soient destinées à l'un des Caïds qui fomentent des rebellions contre les gouvernements des protectorats. Interceptez le bateau et découvrez le destinataire de ce chargement

Fret : 44 091 - A
Affréteur : Le Cleveland

Officier de l'ONI chargé des
opérations en Afrique du Nord
Frank Howell.

Papiers du Maroc #2

Filer Henry

Si les investigateurs décident de filer Henry, ils réalisent qu'il passe beaucoup de temps au Cabaret Casablanca. Naturellement, si les investigateurs ne possèdent pas de relations influentes, ils devront trouver un moyen pour pénétrer dans le night club.

Rencontre Imprévue : La Route d'Agadir

Même si cette Rencontre Imprévue peut survenir dans n'importe quel endroit, elle est décrite comme se produisant sur la route accidentée qui mène à Agadir. En raison du mauvais état des routes dans cette partie du pays, il est probable que les investigateurs se déplacent à cheval ou peut-être à dos de dromadaire. Au cours du voyage, qui nécessite plusieurs jours à partir de la plupart des villes

principales du pays, les investigateurs rencontrent un groupe de bandits.
De prime abord, il est peu probable que les investigateurs se méfient des bandits. Le Gardien devrait les décrire comme de possibles membres d'une tribu berbère locale. Toutefois, ils appellent les investigateurs, comme s'ils essayaient d'attirer leur attention. Cette manœuvre n'est, en réalité, qu'une ruse pour retarder leur proie. À moins que les investigateurs ne parlent berbère, ils ne pourront pas comprendre ce pourquoi on les appelle. Un jet réussi en Psychologie laisse entrevoir à un investigateur que les cavaliers qui approchent ont un comportement agressif, et qu'ils semblent arborer des sourires de façade. L'investigateur acquiert l'opinion qu'une ruse se trame. Un échec lors du jet de dé indique que l'investigateur pense que les cavaliers qui approchent sont soit amicaux, soit ils ont besoin d'aide.
Un jet réussi en Trouver Objet caché à la moitié du score habituel révélera que certains cavaliers possèdent des fusils. S'ils possèdent des jumelles, les investigateurs effectueront le jet de Trouver Objet caché en utilisant leur score normal. Une fois les fusils repérés, un jet d'Intuition réussi suggèrera que les cavaliers pourraient être des bandits.
Si les investigateurs sont complètement abusés par les bonnes intentions apparentes des cavaliers en approche, il devient évident au bout d'un moment que ces derniers sont bel et bien des bandits. Peut-être est-ce leur charge soudaine, la levée de leurs armes ou leurs premiers tirs qui mettront les investigateurs sur la voie. Quelque soit la cause, les investigateurs auront le choix entre rester sur place et riposter ou s'enfuir. Les bandits sont aguerris et sont en nombre considérable. Un jet d'Intuition permettra à un investigateur de réaliser que la fuite est la meilleure option qui leur est offerte. Le Gardien est libre de modifier le nombre de bandits pour le mettre en adéquation avec le nombre d'investigateurs.

Les montures des bandits

Tous les bandits possèdent des chevaux normaux. Ces montures peuvent courir durant de longues périodes.

La poursuite

Les bandits poursuivront les investigateurs qui auront décidé de s'enfuir. À moins que les investigateurs ne parviennent à se mettre hors de leur vue ou que deux des bandits soient tués, ils n'abandonneront pas la poursuite. Le gardien pourra effectuer des jets sur la table de Résistance en utilisant la CON moyenne des chevaux ou dromadaires des investigateurs contre la CON moyenne des chevaux des bandits. Si les investigateurs obtiennent un succès, ils réussissent à s'enfuir. Dans le cas contraire, les bandits les rattrapent.
Le gardien peut également choisir d'utiliser en option les règles alternatives de Poursuites Montées présentes dans ce chapitre avec les règles de poursuite en voiture décrites dans le livre de base de *L'Appel de Cthulhu.*



Bandits

	FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	PV	IMP
1	12	12	13	15	11	13	13	2
2	14	12	13	11	13	16	13	2
3	11	13	12	9	8	14	13	
4	12	15	13	11	12	12	14	2
5	13	12	12	10	13	11	12	2
6	12	11	12	10	15	13	12	
7	15	13	13	9	12	12	13	2

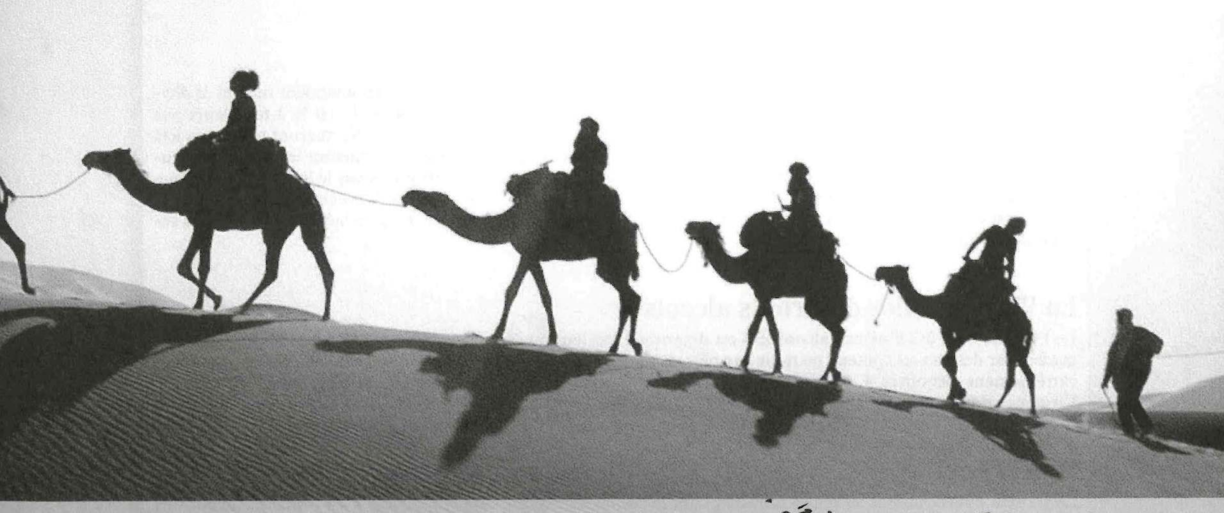
Compétences
Orientation (montagnes) 76 %
Équitation 84 %

Langues
Français 34 %

Attaques
Bagarre 52 % Dégâts 1D3+1
Dague 30 % Dégâts 1D4+2+1
Fusil 60 %, Dégâts 2D6+4

Tous les bandits montent des chevaux de monte normaux.





Appendices

Pratique artistique (Boisson) 25 %

Nouvelle Compétence Optionnelle

Le Gardien peut autoriser les joueurs à posséder la compétence Pratique Artistique (Boisson). La base pour cette compétence est de 25 %, mais le Gardien peut augmenter ce score pour des investigateurs qui seraient de sérieux soudards (la compétence Boire correspond à la même aptitude). L'utilisation de cette compétence reflète l'habitude d'un investigateur à boire, et son approche de la boisson (peut-être en mangeant avant de commencer une grosse beuverie). La compétence doit être utilisée avant que la séquence de soûlographie ne commence. Un succès permet au personnage de gagner un bonus temporaire de +2 à sa CON, qui augmente ses chances de rester sobre. Ce bonus est utilisé uniquement pour ce qui concerne la boisson. Il n'augmente pas les Points de Vie. Une réussite critique lors du test rapporte un bonus temporaire de +4 à sa CON. Un échec ne rapporte aucun bénéfice. Ce bonus peut être également utilisé pour le jet de Volonté effectué contre les gueules de bois (voir Partie de Soûlographie pour les détails).

Règle optionnelle :

Partie de Soûlographie/ Concours de Boisson

Pour vérifier comment ils tiennent l'alcool, tous ceux qui boivent doivent effectuer un jet sur la table de résistance en utilisant leur CON + TAI/2 contre la Virulence de l'alcool ingéré. Ce test est effectué toutes les heures, et un échec conduit à un état « Gris ». Un autre échec indique l' « ébriété », qui se manifeste par une articulation des mots hasardeuse et par une baisse des fonctions motrices liées à la précision. Un troisième échec emmène le buveur dans un état de « stupeur éthylique». Une fois cet état atteint, l'investigateur doit effectuer un second jet toutes les heures pour déterminer s'il sombre dans l'inconscience. Ce jet utilise la même Virulence. Chaque heure passée à boire augmente la Virulence de l'alcool de 1, et chaque heure passée à ne pas boire la diminue de 1. Si la quantité d'alcool ingérée en une heure dépasse de beaucoup les limites du raisonnable, le gardien peut augmenter la hausse horaire de +1 à +2 ou même plus.

Le Prix de la Boisson

Chaque niveau d'ébriété (Gris, Ivre, Ivre Mort) s'accompagne d'un degré de dysfonctionnement mental et physique. Des personnages au stade « Gris » à cause de l'alcool souffrent d'une pénalité de 10 % à tous leurs jets concernant des compétences mentales et physiques. Des personnages au stade « Ivre » effectueront tous leurs jets avec la moitié de leur score de compétence seulement. Des personnages ivres morts effectueront leurs jets avec seulement un cinquième de leur compétence, et sont susceptibles de souffrir d'effets prolongés le lendemain. Chaque personnage au stade « Ivre mort » devra effectuer un jet de Volonté le lendemain. Un échec signifie qu'à son réveil il est en proie à des nausées, qu'il souffre de maux de crâne, et qu'il subira une pénalité de 10 % à toutes ses actions physiques et mentales.

La Virulence des différents alcools

Le POT de base des boissons alcoolisées est déterminé par leur qualité. Ce nombre est laissé à l'appréciation du gardien car des alcools coûteux peuvent être plus ou moins forts. De même, les alcools les moins chers peuvent être extrêmement alcoolisés. Comme base de référence, le gardien peut considérer que la bière ou le vin ont une Virulence de 3, des alcools plus forts pouvant quant à eux atteindre des Virulences allant de 8 à 10.

« Boire des Coups »

Le gardien pourra utiliser les règles suivantes dans le cas où les joueurs auraient recours à un concours de boisson rigoureux, au cours duquel l'alcool est consommé à un rythme effréné sur une courte période de temps. Lorsque l'on boit des « coups », chaque personne participant boit un petit verre d'alcool, et attend que les autres fassent de même. La dernière personne à rester debout est déclarée vainqueur. Bien souvent, les spectateurs et les buveurs parient sur le résultat. Des investigateurs qui souhaitent participer à un tel concours peuvent s'attendre à des résultats rapides, à moins d'être des buveurs chevronnés (voir la rubrique Pratique artistique (boisson)).

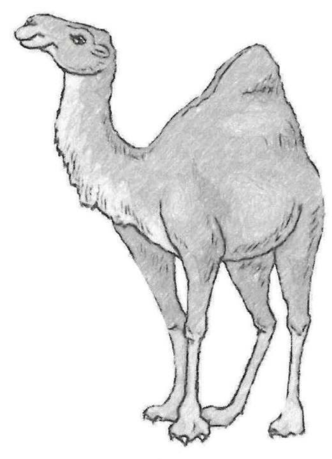
Lorsque l'on participe à un tour de « coups », il suffit pour le gardien de changer le temps entre les tests d'ébriété. Au lieu d'effectuer le test toutes les heures, il est effectué chaque round. On partira du principe que chaque participant boit un verre par round. En raison du rythme effréné de la consommation d'alcool, la Virulence de la boisson augmente de 1 par round. Toutes les autres règles de la Partie de Soûlographie s'appliquent normalement. Toutefois, il est possible qu'un personnage se tue en ingurgitant autant d'alcool sur une si courte période. Pour vérifier ce dernier point, une fois que le personnage a atteint le stade « Ivre Mort », le gardien comparera la somme CON+TAI du personnage à la Virulence de l'alcool. Si la somme des deux caractéristiques est inférieure ou égale à la Virulence de l'alcool, un jet sur la table de résistance doit être effectué pour déterminer si le personnage a trop d'alcool dans le sang. Un succès indique que le personnage sombre dans l'inconscience. Un échec indique que le personnage est mort d'empoisonnement éthylique. Des jets de Premiers Soins ou Médecine peuvent être effectués pour essayer de ranimer le personnage en utilisant les règles habituelles qui concernent un personnage mourant.

Mots et Expressions arabes

Mauvais	Gha'yer-saleh
Grand	Kabir
Entrée	Doukhool
Sortie	Khourooj
Bon	Ja'yed
Au revoir	Ila Al-likaa
Non	La
Ouvert	Maftouh
Petit	Saghir
Merci	Shukran
Oui	Muwafiq
Appelez la police !	Khabir Ash-shurta
Où se trouve l'hôpital ?	Aynaal-mustashfa
Au secours !	An-najda
Parlez-vous anglais ?	Haltatakalam al-engliziah?
Combien ça coûte ?	Kamath-thaman ?
Avez-vous une chambre libre ?	Hal eindakum ghourfa ?
Avez-vous une table libre ?	Hal eindakum tawila ?



Bestiaire



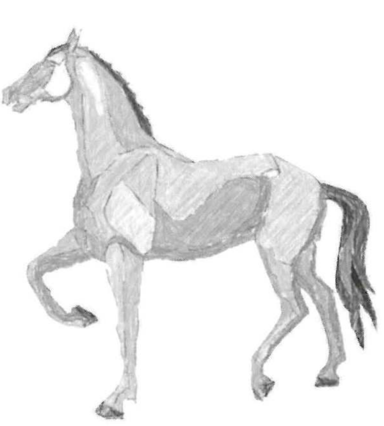
Chameau dromadaire

Camelus Dromedaries

Le chameau dromadaire, ou chameau à une bosse, est l'un des seuls animaux capable de survivre dans les environnements de chaleur extrême tels que le désert du Sahara. Ils ne possèdent pas la vitesse ou l'agilité des chevaux, mais compensent cette lacune par leur endurance et leur puissance. Ce sont des animaux difficiles à dresser et les dromadaires de monte ou de bât de qualité supérieure sont rares (les statistiques fournies sont basées sur celles fournies dans le Guide du Caire).

Carac	dé	moyenne
FOR	3D6+15	25
CON	3D6+10	23
TAI	4D6+10	25
POU	2D6+8	14
DEX	3D6	10-11

Mouvement 10
Points de Vie 24
Impact +2D6
Attaques
Morsure 50 %, dégâts 1D6
Crachat 45 %, dégâts : aucun, juste dégoûtant
Protection : 3 points de fourrure.
Compétences : Détecter une tempête 50 %, Trouver de l'eau 60 %
Habitat : La plupart des déserts africains et les terres environnantes.



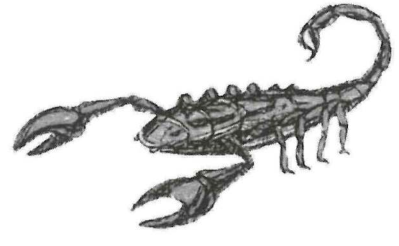
Coursier Arabe

Equus Caballus

Le coursier arabe est un animal magnifique. Ses yeux sont proéminents, larges et expressifs. Par rapport à la plupart des autres chevaux, le coursier arabe est de petite taille, rarement plus de quinze paumes, et pèse environ 500 kilogrammes. Les coursiers arabes ont des robes variées, allant du bai et gris au noisette. Les coursiers arabes de couleur noire sont rares et recherchés. Ces animaux sont capables de courir longtemps à leur vitesse de galop, étant des montures élevées pour couvrir de longues distances.

Carac	dé	moyenne
FOR	3D6+12	21
CON	2D6+8	12
TAI	4D6+3	19-20
POU	3D6	10-11
DEX	3D6+4	14

Mouvement 14
Points de Vie 14
Impact +1D6
Attaques
Morsure 5 %, dégâts 1D8
Sabot 5 %, dégâts : 1D8 +Imp
Ruade 5 %, dégâts 2D8 +Imp
Piétinement* 25 %, dégâts 2D6+ Imp
* Les chevaux doivent être dressés pour pouvoir réaliser cette attaque
Protection : 1 point de muscle
Compétences : Esquive 50 %, Se Cacher 25 %
Habitat : Déserts et fermes d'élevage.



Mustang

Equus Caballus

Cette espèce est l'une des espèces « sauvages » de cheval. De petite taille en comparaison à la plupart des espèces, il mesure entre 13 et 15 paumes. Étant un cheval sauvage, sa robe varie de l'alezan au bai, du beige au noir. Sa tête étroite et sa crinière opulente en font un très bel animal. Même si la plupart des mustangs ne possèdent pas l'endurance de chevaux plus grands, ils sont vifs et agiles.

Carac	dé	moyenne
FOR	3D6+12	21
CON	2D6+10	15
TAI	4D6+4	20
POU	3D6	10
DEX	3D6+2	12

Mouvement 14
Points de Vie 16
Impact +1D6

Attaques
Morsure 5 %, dégâts 1D8
Sabot 10 %, dégâts : 1D8+ Imp
Ruade 10 %, dégâts 2D8+Imp
Piétinement* 25 %, dégâts 2D6+Imp
* Les chevaux doivent être dressés pour pouvoir réaliser cette attaque.
Protection : 1 point de muscle
Compétences : Esquive 60 %, Se cacher 35 %
Habitat : plaines herbues et fermes d'élevage.

Scorpion nord-africain

Buthus Quiquestriatus ou Buthus australis

Le scorpion appartient à l'ordre des Scropiones, dans la classe des Arachnides. Bien que les scorpions puissent avoir des tailles très différentes, leur apparence reste relativement similaire. Le scorpion possède deux pedipales, ou pinces, qui ressemblent à des pinces de homard. Toutefois, la partie la plus dangereuse de cette créature est sa queue segmentée. Ces créatures insidieuses se nourrissent communément d'insectes, mais elles sont souvent capables de survivre sans nourriture pour une période pouvant atteindre un an.

Carac	dé	moyenne
FOR	-	1
CON	1D2	1
TAI	-	1
POU	1D3	2
DEX	1D3+1	2

Mouvement 3
Points de Vie 1
Impact 0
Attaques
Piqûre de dard 35 %, dégâts : poison (cf. page165 du livre de base de la 6e édition)
Compétences : Esquive 30 %, Se cacher 58 %, Se cacher dans une chaussure 90 %, Discrétion 74 %.
Habitat : déserts chauds et milieux tropicaux.



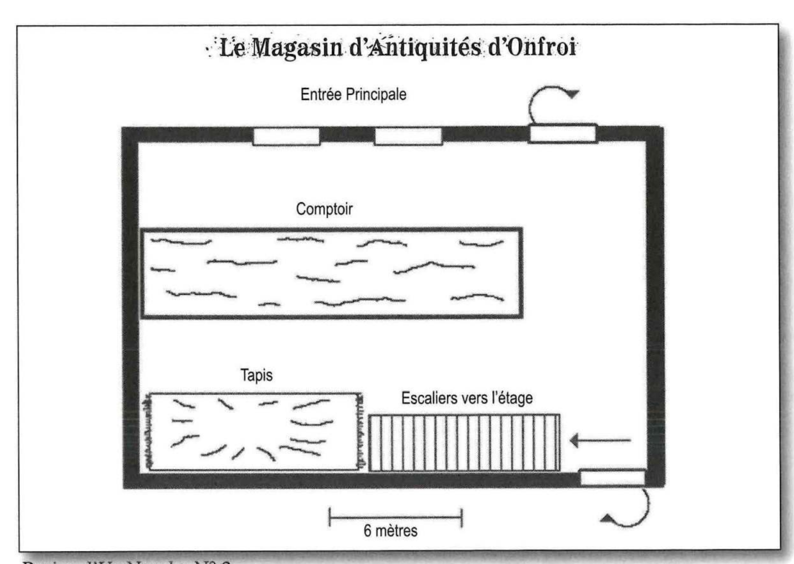
Documents à Distribuer

Des victimes meurent carbonisées au Maroc

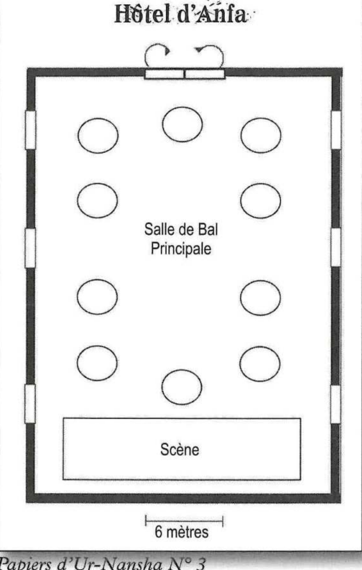
Alors qu'ils se trouvaient en vacances au Maroc, trois citoyens britanniques sont morts dans un terrible accident de voiture. Les trois personnes visitaient depuis trois semaines la campagne marocaine lorsqu'ils quittèrent Rabat pour se diriger vers la cité montagnarde de Chefchaouen. Sur la route, un événement imprévu contraignit l'automobile à quitter la route accidentée de cette région du Maroc. Selon le témoignage des officiels français, la voiture a percuté un arbre et a explosé, tuant tous ses occupants.
Lorsque l'émissaire britannique au Maroc demanda une enquête par les officiels du gouvernement, il se vit opposer un refus par le résident général, celui-ci arguant qu' « il ne s'agissait pas d'une attaque rebelle ». À l'heure actuelle, les services de police marocains mènent les investigations.

Dateline Maroc

Papiers d'Ur-Nansha N° 1



Papiers d'Ur-Nansha N° 2



Papiers d'Ur-Nansha N° 3

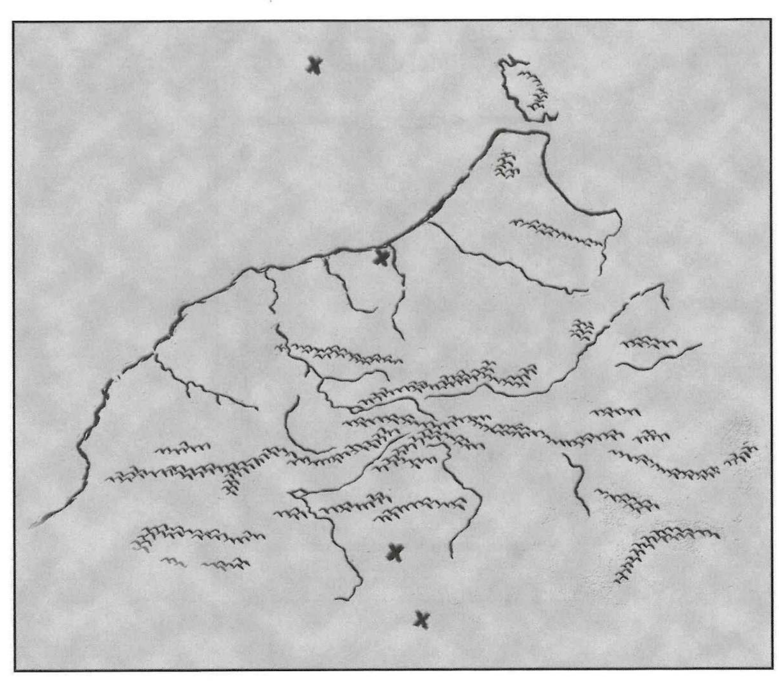
Histoire de la Cité Perdue d'Atlantis en Afrique du Nord

L'histoire regorge de mentions d'un paradis primordial, que l'on décrit fréquemment comme le berceau de l'humanité. De nombreuses religions de par le monde partagent ces mythes, mais ont un point de vue toujours différent quant à l'endroit où était sensé se trouver le « paradis » originel. Il existe, toutefois, de nombreux textes anciens qui placent cet endroit béni au beau milieu de l'Océan Atlantique. Ce qui était jadis connu sous l'appellation de « paradis » est également connu sous le nom d'Atlantis. Atlantis aurait donné naissance à de nombreuses civilisations, peut-être même à toutes les civilisations que nous connaissons aujourd'hui.

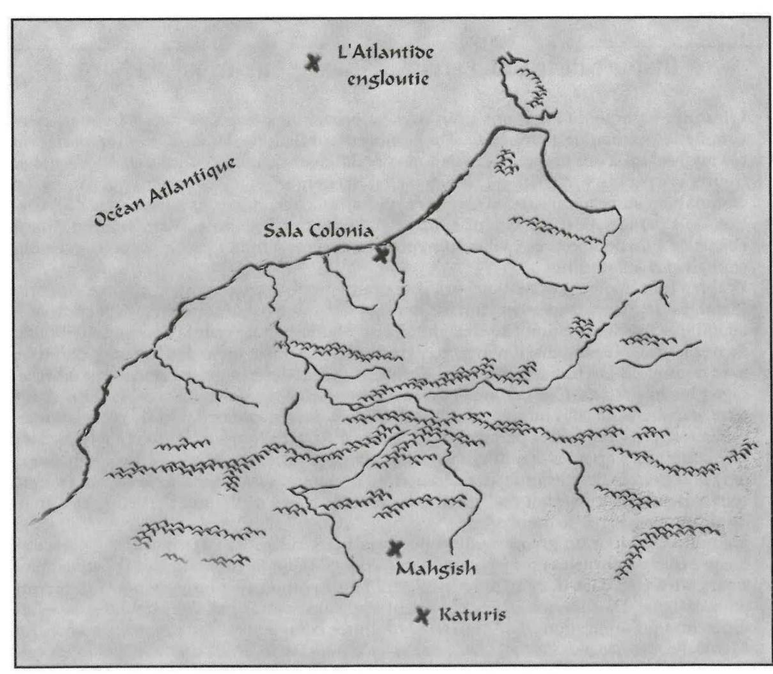
D'après les témoignages des anciens, il existait autrefois un continent nommé Atlantis. Platon est régulièrement cité comme étant une ressource fiable concernant cet endroit. Il en indiqua une localisation : au-delà du pilier d'Hercule (qui serait le détroit de Gibraltar de nos jours). Néanmoins, il n'avait pas grand-chose à offrir sinon des légendes qu'on lui avait transmises. Les histoires issues des Egyptiens et des Mésopotamiens amenèrent un éclairage plus important. Ces cultures possédaient toutes deux des histoires à propos d'une terre ancestrale qui jadis fut très étendue, où vivaient des personnes dotées de capacités merveilleuses. Tous ces contes parlaient de la chute d'Atlantis, qui survint lorsque les océans recouvrirent les grandes étendues de terre. Cela ne constituait qu'une partie de l'histoire, et la plus grande des cités subsista des siècles durant après ce déluge. Le continent connu sous le nom d'Atlantis était également le berceau de la cité d'Atlantis. De cette cité s'étendit un empire de par le monde.

L'empire comptait un grand nombre de Cités États sur différents continents. Chacune d'entre elles gouvernait sa propre province. Quelquefois, un même continent accueillait plusieurs cités état. Des documents historiques font mention de plusieurs noms différents pour désigner ces cités, mais elles possèdent souvent la racine caractéristique « Atla ». Les différentes prononciations dans différentes cultures compliquent cette reconnaissance. Au Maroc, l'endroit le plus évident envisagé comme terre d'accueil de l'une de ces cités est certainement situé près des Monts de l'Atlas. Des rumeurs à propos de la Cité perdue ont émaillé l'histoire marocaine. L'historien grec Hérodote y fait référence en plaçant la cité dans la Sahara. Il n'existe que peu d'éléments susceptibles d'étayer cette thèse.

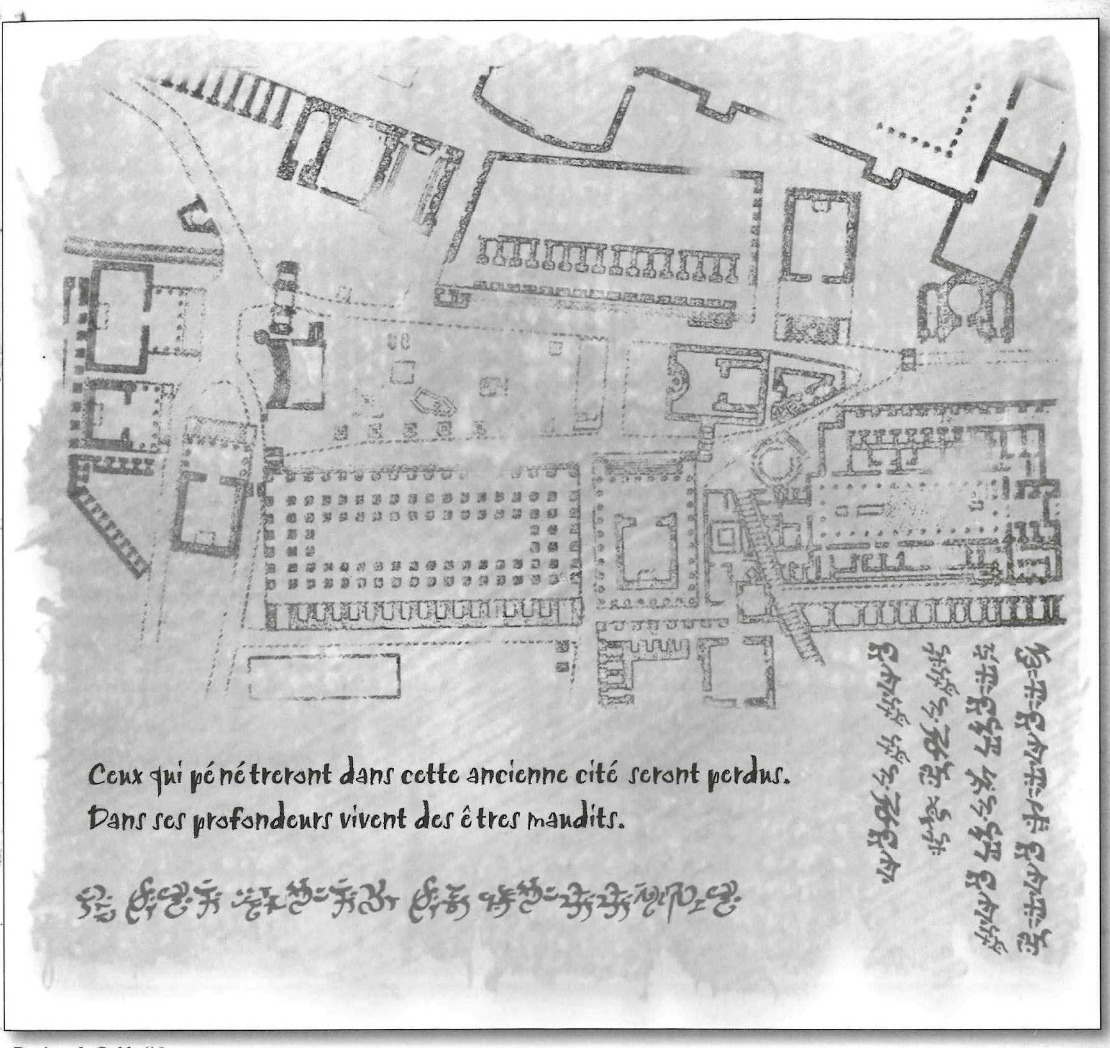
Document de Sable # 1



Papiers de Sable #2



Papiers de Sable #2 (Version du Gardien)



Papiers de Sable #8

Depuis de nombreuses années, les voyageurs ont parlé d'un étrange village situé près de Zagora. Ce village est isolé, et peuplé par des villageois qui communiquent dans un langage ancien. Les nomades les appellent « les Maîtres du désert » et « l'Esprit du désert ». Les recherches menées pour localiser ce village se sont révélées globalement infructueuses, et pour la plupart des gens, il reste une légende ou un endroit depuis longtemps perdu.

Document de Sable # 3

Une expédition française disparaît !

La nouvelle de la perte presque complète d'une expédition archéologique française qui avait quitté Agadir est parvenue aux oreilles du résident général cette semaine. Bien que le gouvernement du protectorat se soit refusé à toute déclaration officielle, les rumeurs abondent. Il ne resterait qu'un seul survivant, dont le nom n'a pas été révélé. Celui-ci aurait indiqué avoir trouvé le chemin de Zagora. Une source privée au sein du gouvernement a indiqué que le survivant n'a articulé qu'un charabia incompréhensible cinq jours durant. Le mot « Katuris » était visiblement la seule chose qu'il répétait sans cesse.

Document de Sable # 4

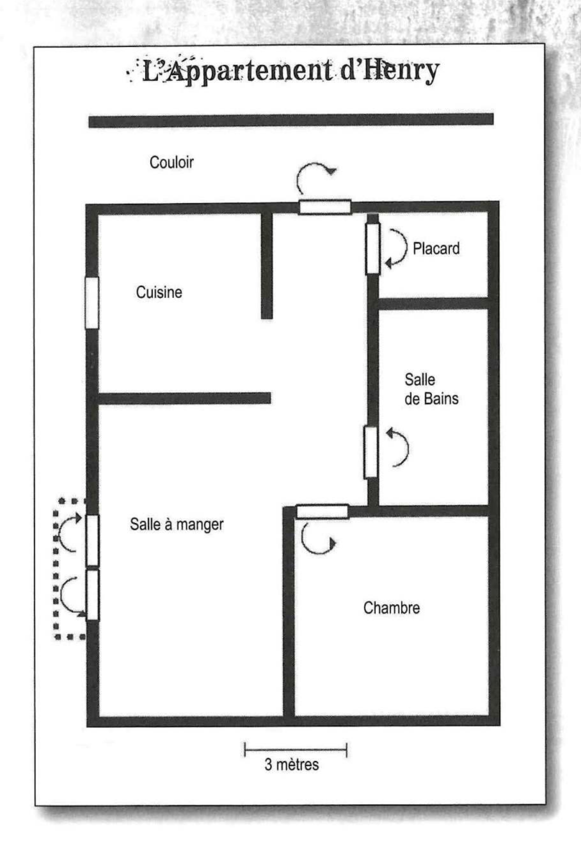
يف نوكت يكل .حورلاو ةركاذلاو ، جازملا ، ةدارالا كلمت اهنا .يح ءيش لك يه ىربكلا ءارحصلا
عامتسالا قيرط نع ملعتلا لئاسو نم اهيلا نا بجيو ةدحاو ةرم ، ىربكلا ءارحصلا هذه عم مالس
وهو .نزواجتملا ىلع ذخاي ال هناو ، روخف ءارحصلا يه ءارحصلا .ابضاغ نوكي امدنع هنا ىلا
تاسمه ىلا عامتسالل دحاو بلطتت ىربكلا ءارحصلا يف ةايحلا ديق ىلع نيقابلا .ديحو اضيا
ءارحصلا ةينغا ىلا عمتساو مدلا ةفصاع لالخ عاجشلا فقوملا وه لاجرلا رابتخا .ينااغالاو
، ةينغالا هذه يلي لجرلا ناك اذا .حايرلا ليوع يف مغنلا عمست نا عيطتست هذه عمسي نم .هديجملا
.تايكاحلا نع لاقي ناو ، هبلق يف برحرو ، ءارحصلا هدمتعا يذلا متيس هنا لاقو

Document de Sable # 6

Fragment d'un témoignage d'un scribe nomade
(Traduction du *Papier de Sable #6*)

Le Sahara est un être vivant. Il possède une volonté propre, un caractère, une mémoire et une âme. Pour être en paix avec ce grand désert, il convient de s'attirer ses sympathies en apprenant ses voies, en écoutant ses colères. Le Sahara est un désert plein de fierté, et il ne s'attache pas aux intrus. Il est aussi solitaire. Survivre dans le Grand Désert réclame que l'on soit à l'écoute de ces murmures et de ses chants. L'épreuve des hommes est de rester courageux lorsque la tempête de sang fait rage, et d'écouter le chant glorieux du Sahara. Ceux qui écoutent peuvent entendre sa mélodie dans les vents hurlants. Si un homme suit ce chant, il sera enlacé par le désert, accueilli en son cœur et il lui sera fait l'honneur d'entendre ses histoires.

Document de Sable # 7



ONI à l'étranger :
Opération Maroc

Une cargaison d'armes a été récemment découverte dans un port de New York. Cette caisse contenait 100 fusils de fabrication américaine. Sa destination était Casablanca au Maroc. Il est fort possible que ces armes soient destinées à l'un des Caïds qui fomentent des rebellions contre les gouvernements des protectorats. Interceptez le bateau et découvrez le destinataire de ce chargement

Fret : 44 091 - A
Affréteur : Le Cleveland

Officier de l'ONI chargé des opérations en Afrique du Nord
Frank Howell.

Papiers du Maroc #2

Un enfant Américain disparaît à Rabat !

Aujourd'hui, les parents de James Penn ont signalé la disparition de leur fils à la préfecture de police locale. Selon les autorités, le garçon, âgé de 16 ans, est sorti faire une promenade la nuit précédente et n'est pas revenu. Son père, le riche industriel américain Jonathan Penn, offre une récompense de 10 000 dollars à quiconque le ramènerait. M. Penn a fait la déclaration suivante : « Je négocierai avec les rebelles ou les kidnappeurs. Mais je ne cesserai de le chercher jusqu'à ce qu'il soit retrouvé ». Penn promit également des représailles contre ceux qui feraient du mal à son fils.
Des recherches minutieuses se déroulent actuellement dans la ville entière pour tenter de retrouver le jeune James Penn. Dans le même temps, des sources policières indiquent que les autorités pensent que l'enfant est soigneusement dissimulé dans le Rif ou les Monts de l'Atlas.

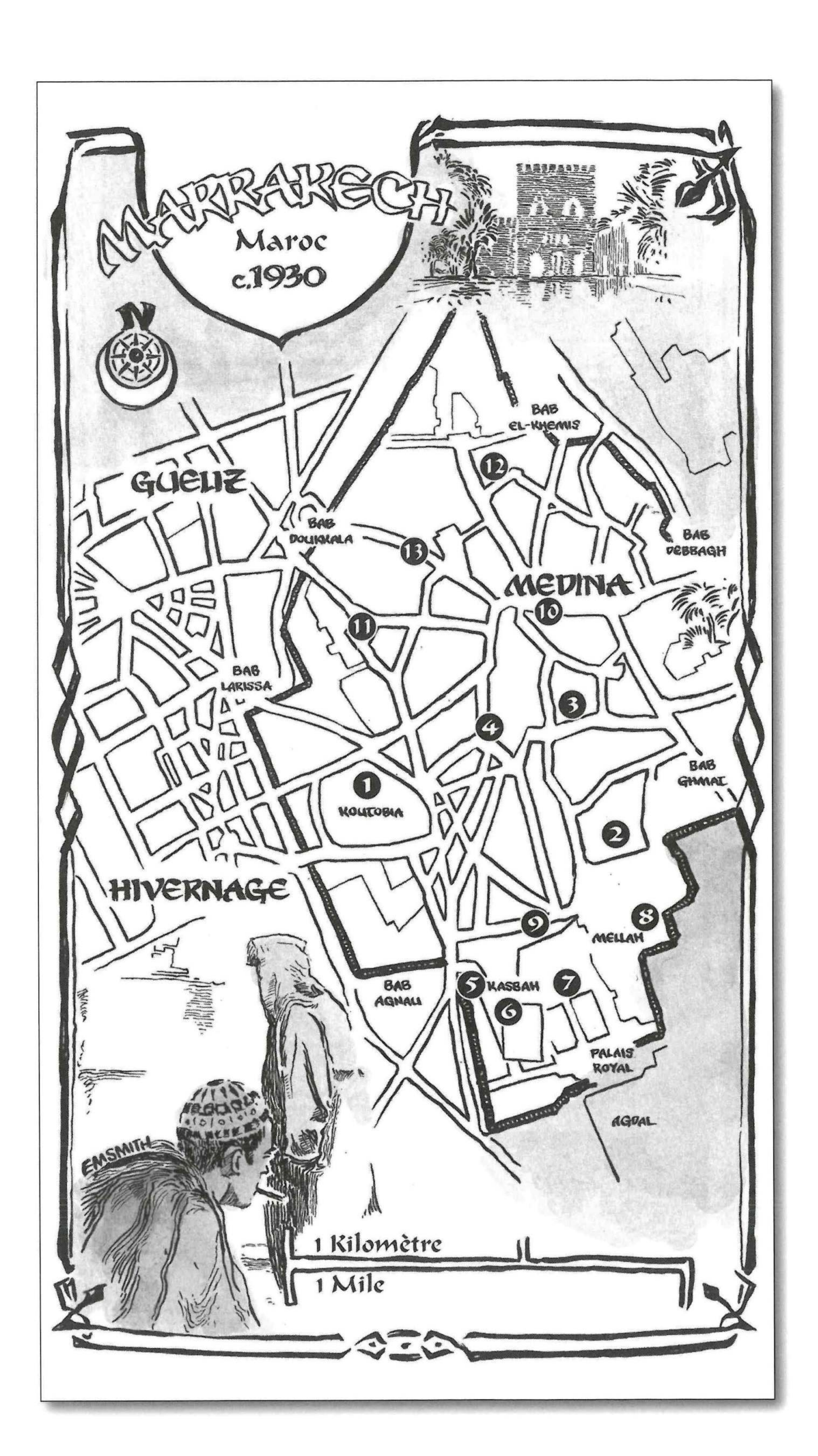
Dateline Rabat

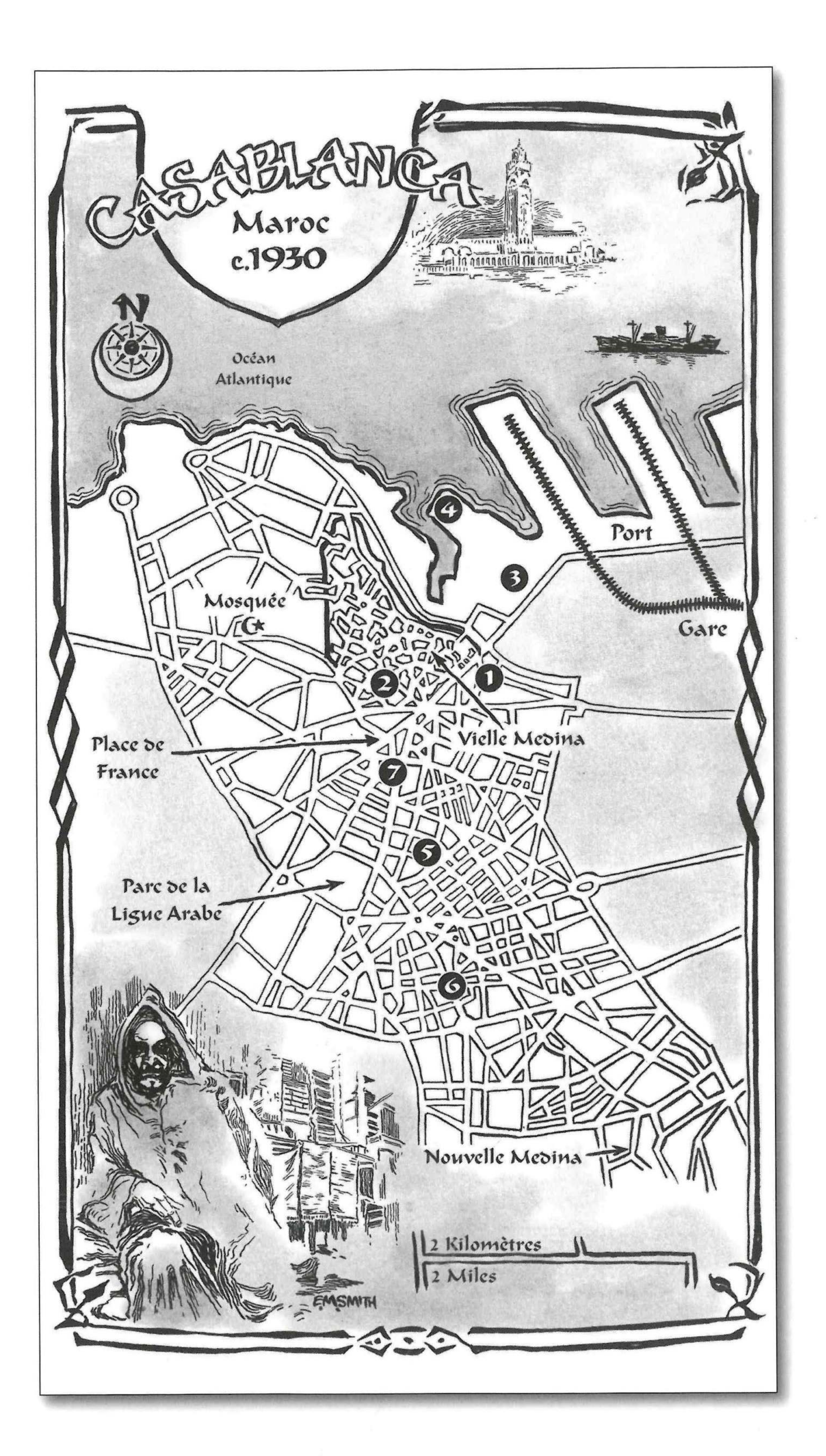
Papiers du Maroc #1

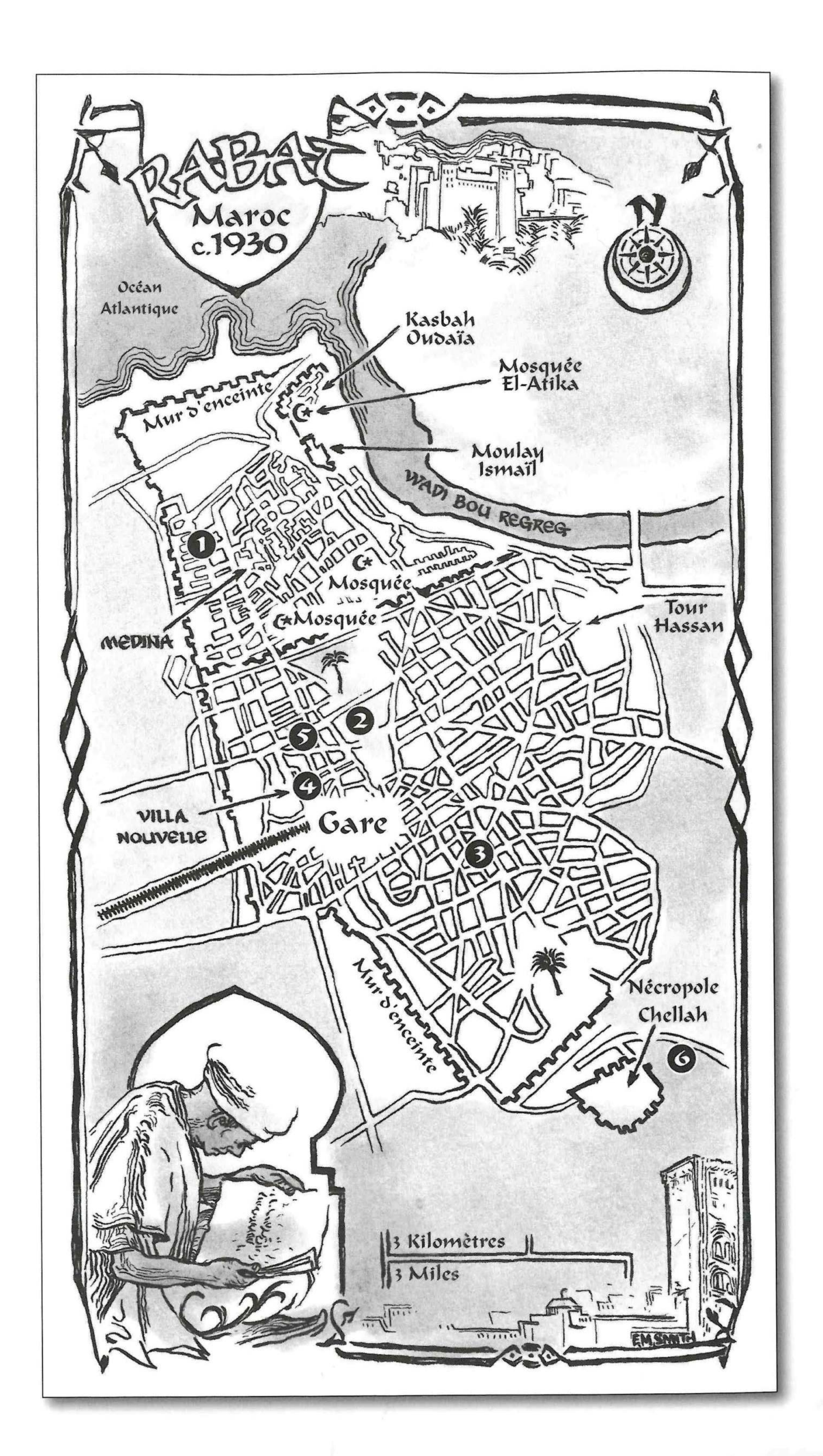
CHEFCHAOUEN
Maroc
c.1930
N
Enceinte
Quartier
Al-Andalus
Cimetière
Mosquée
Mosquée
Kasbah
Wadi Laou
Fondouk
170 mètres
900 pieds
EMSMITH

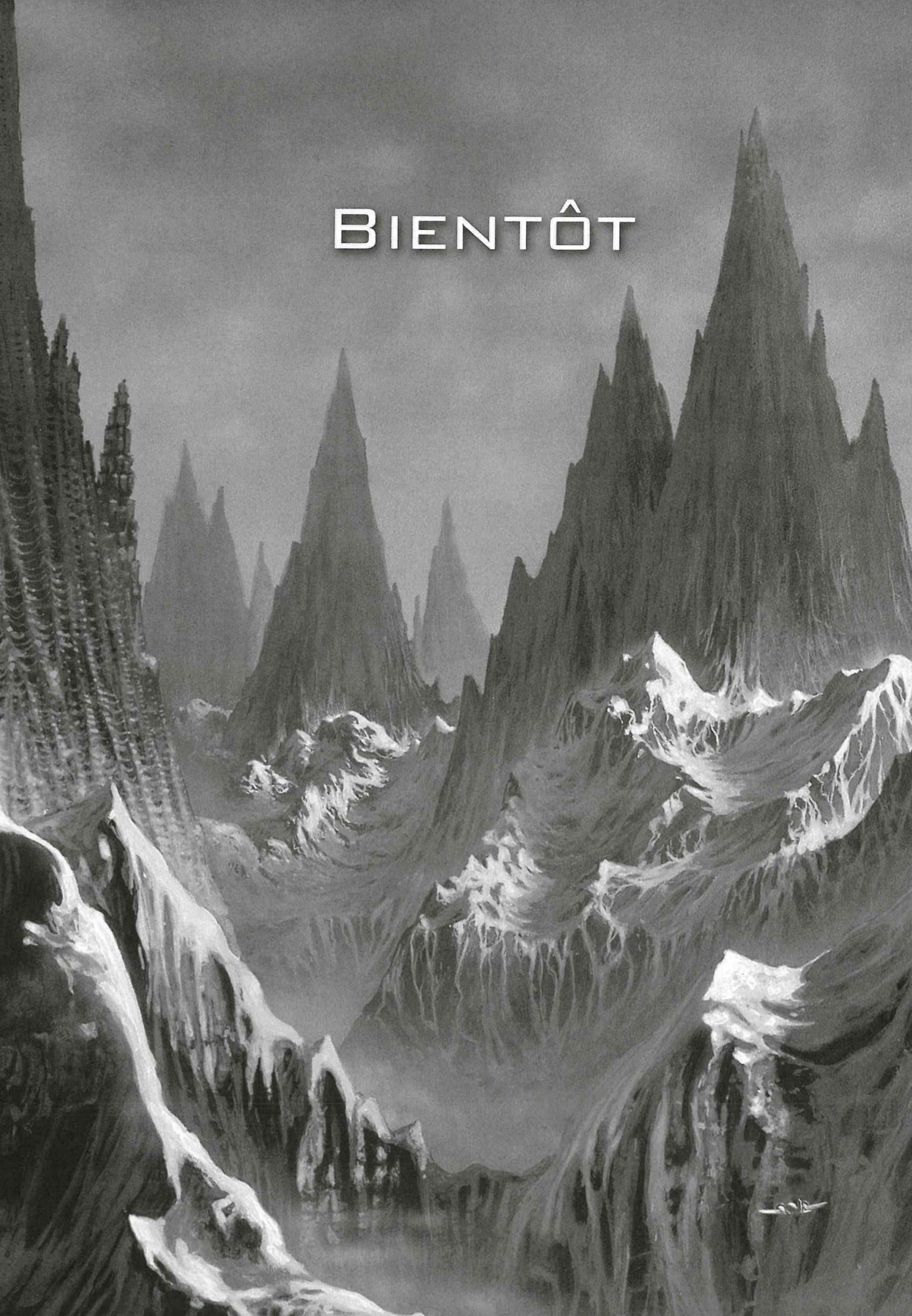



MAHGISH
Maroc
c.1930
N
De Zagora
8
1
2
7
4
3
5
5
6
5
100
mètres
vers le
Sahara
1 Maison de Sherfa
2 Ferme
3 Cercle de réunion
4 Jardins du village
5 Quartier résidentiel
6 Souks
7 Enclos à Chameaux
8 Tentes des nomades
EMS


MARRAKECH
Maroc
c.1930
N
GUELIZ
BAB DOUKKALA
BAB EL-KHEMIS
BAB DEBBAGH
MEDINA
BAB LARISSA
KOUTOBIA
BAB GHMAT
HIVERNAGE
MELLAH
BAB AGNAU
KASBAH
PALAIS ROYAL
AGDAL
EMSMITH
1 Kilomètre
1 Mile
1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13


CASABLANCA
Maroc
c.1930
N
Océan
Atlantique
4
Port
3
Mosquée
Gare
1
2
Place de
France
Vielle Medina
7
5
Parc de la
Ligue Arabe
6
Nouvelle Medina
2 Kilomètres
2 Miles
E.M.SMITH


RABAT
Maroc
c.1930
Océan
Atlantique
Kasbah
Oudaïa
Mosquée
El-Atika
Mur d'enceinte
Moulay
Ismaïl
WADI BOU REGREG
Mosquée
Mosquée
MEDINA
Tour
Hassan
1
2
3
4
5
6
VILLA
NOUVELLE
Gare
Mur d'enceinte
Nécropole
Chellah
3 Kilomètres
3 Miles
E.M. SMITH


BIENTÔT

Les Secrets de Marrakech

1920

Les Secrets de Marrakech est le parfait supplément pour dépayser vos investigateurs et donner une touche originale à votre campagne de jeu. Vous y découvrirez le Maroc des années vingt et trente en un tour d'horizon géographique, culturel, politique, mais aussi Mythique. Ce supplément s'attarde sur sa capitale politique, Rabat, sa capitale économique, Casablanca, ainsi que Marrakech, la perle du sud. L'Atlas, le Rif et le Sahara sont également détaillés ainsi que tous les aspects liés au Mythe.

L'histoire du Maroc, dont les plus anciens vestiges datent du 12e siècle avant J.-C. est mouvementée : Colonisé par les Phéniciens, parcouru par les Berbères, traversé par les Arabes, le pays est contrôlé durant l'entre deux guerres par les Espagnols et les Français, que de nombreux autochtones considèrent comme des envahisseurs.

C'est un choc culturel pour les investigateurs, confrontés aux visions, aux particularités et aux coutumes locales. Arpenter une ville peut être aussi aventureux que l'exploration d'une cité perdue.

Deux scénarios complètent la découverte de ce pays et de ses secrets enfouis.

Prix public conseillé 26 €

ISBN : 978-2-917994-11-5

9 782917 994115



Chaosium Inc.

WWW.SANS-DETOUR.COM

